GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

n#5

Promoção
Game Sênior é Master!
Participe!

REVIEWS
Nossa análise para os maiores clássicos

ENTREVISTA
Em dobro! Flávia Gasi e André Pagnossim

O PASSADO NO PRESENTE
O que mudou em Alien Syndrome?

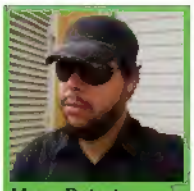
ANOTANDO O PASSWORD
Como era o "save" antes do memory card?

BATTLETOADS™

A trajetória dos sapos que aprendemos a amar e odiar

NowLoading
Cultura Gamer
é aqui!!
nowloading.com.br
Seu Podcast
semanal
de games.

Equipe Game Sênior



Mano Beto

Mano Beto traz duas entrevistas! Flávia Gasi e André Pagnossim

André Breder

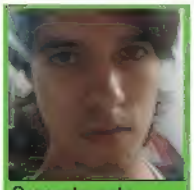
Como sempre, André traz ótimos reviews e Kenseiden é um deles

Beto Campos

Beto usou muita parafina para detonar em Street Hod

Old

Old mostra terror no Atari 2600 no clássico Hautend House



Sérgio Ferraz Jr.

O garoto esta preparando um super matéria para vocês!

Ney Lima

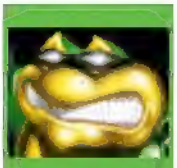
Ney conta como era salvar um game sem memory card

Colaboradores

José Augusto

Nosso novo revisor faz sua estréia conosco. Seja bem vindo!

Jorge



Jorge também completa o time de revisão da Game Sênior

Jadson Castela

A capa desta edição teve o talento de Mano e Jadson

Adriano Rezende

Adriano assina o especial desta edição com estilo

EXPEDIENTE

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!

Editores Chefes
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto

Diretor de Arte
Mano Beto

Redatores
André Nesman
Beto Campos
Mano Beto
Old
Ney Lima
André Breder
Sérgio Ferraz Jr

Projeto Gráfico
Mano Beto
Jadson

Revisão
José Augusto
Jorge

Reportagem
Mano Beto
Old

Distribuição
Mano Beto

Diretor de Marketing
Beto Campos

Game Sênior é uma publicação mensal gratuita via download

Nossos contatos

orkut

twitter

facebook

gamesenior@gmail.com

GAME SÊNIOR
Diversão do passado sempre presente!
Março de 2010

Quem na vida nunca achou chata aquela aula de história duradoura que os professores davam quando estávamos no ginásio? Era difícil prestar atenção em tanto blá blá blá que eles explicavam sobre Pedro Álvares Cabral e Dom Pedro I. Pode ser chato, mas recordar a história é importante para podermos compreender como nosso país e outros países se formaram no passado, além de entender tantas guerras e tratados. Com os games acontece a mesma coisa. Vídeo Game já é cultura, independente do que falam por aí, mas para que a cultura gamer avance cada vez mais, é importante entendermos como ela surgiu e o que estava rolando no passado dos jogos eletrônicos. Não podemos nos lembrar apenas do presente e do futuro. Se ignorarmos o passado, estaremos ignorando o que somos atualmente e ignorando até mesmo nossas conquistas. Ser um retrô gamer é ser um historiador, é preservar a história do nosso passado gamer, e este é o objetivo da Game Sênior - preservar nossa história gamer e manter sempre viva a cultura gamer. Mas não é simplesmente contar o passado gamer. Cada nova edição é um aprendizado e uma descoberta, que fazemos questão de compartilhar com todos os que acompanham a Game Sênior. Com a ajuda de nossos amigos/leitores, a história vai sendo escrita aos poucos por muitos jogadores a cada game que fazemos questão de jogar.

Já que estamos falando sobre a história gamer, resolvemos mecher seu cérebro para relembrar da saga de um trio que deixou saudades e muitos controles quebrados por aí: Battletoads, uma das séries que mais simbolizaram a era do nossos queridos consoles na década de 90. Por falar em Battletoads, nós, retrogamers, sabemos a pedreira que enfrentávamos com os games, então vamos recordar a época em que o caderno era nosso maior companheiro para anotar Passwords. Pensa que acabou? Para demonstrar que o poder Retrô Gamer está cada vez mais ganhando forças, estamos trazendo nesta edição um especial sobre a força dos retrogames, contando como a onda retrô gamer está avançando como um Tsunami.

Boa leitura à todos os nossos amigos/leitores e lembrem-se: Você está construindo o futuro do passado gamer!

Vida Longa aos Jogos Retrô!!!

André Nesman

gamesenior@gmail.com
twitter.com/andrenesman

SUMARIO

E-MAIL...6
Seu canal de comunicação com a Game Sênior

ESPECIAL...7
A força dos retrogames por Adriano Rezende

CAPA...13
Battletoads - a saga que você ama ou odeia por André Nesman

REVIEWS...35
Nossa análise para os maiores clássicos

CHIPMUSIC...66
André Pagnossim conta como é fazer música com consoles

O PASSADO NO PRESENTE...70
Old fala se valeu esperar 100 anos por Alien Syndrome

FLAVIA GASI...72
Entrevista com Flávia Gasi, repórter do programa Scrap MTV

ESTE JOGO ME LEMBRA...76
Com uma história legal, Flávia também participa desta seção

ANOTANDO O PASSWORD...60
Ney Lima conta como era o tempo do save sem o memory card

Nosso canal de comunicação com os leitores da Game Sênior.
Pode ter certeza que sua opinião é muito importante para nós!
gamesenior@gmail.com

Caro pessoal da Game Senior. Eu me chamo Mariano Jr. Gostaria primeiramente de parabenizar pela otima revista, fiquei sabendo um pouco tarde (só na 4 edição), mas depois que li a primeira, fui logo atrás das outras e li tudo de uma vez. Acho que realmente faltava uma revista que tratasse dos clássicos, pois assim como eu muitos outros leitores tem um carinho especial por esses clássicos e a Game Sênior faz isso com muitas informações, curiosidades e respeito (de pessoas que realmente conhecem e jogaram bastante). Bem, enquanto isso eu vou continuar lendo e dando forças para que essa maravilhosa publicação virtual continue.

Marinao Brandão Jr

Muito obrigado pelo os elogios meu caro! Realmente não podemos deixar de lado a história dos videogames não é mesmo? Relembrar sempre, e da melhor forma, jogando!

Cara, vocês estão de parabéns! Nada mal mesmo, a cada número a revista fica melhor! Mas há algumas coisas que vi e que sinceramente me fazem tirar pontos da revista. Tipo, cada um tem uma opinião e isso é claro, todas as diferentes opiniões, mesmo que discordantes da sua, tem o mesmo valor e deve ser respeitadas. Agora eu vejo como uma depreciação o que li em uma das respostas a uma carta. Tipo, eu gosto muito do Mega, e o joguei mais que o SNES, e acho que posso falar, assim como vocês, com algum respaldo. Acho que o cara não entendeu quando vocês disseram que SoR2 nem parece Mega Drive. Vocês não compararam com o SNES não, né? Já vimos games de briga de rua para SNES, o lendário Final Fight, Captain Commando e vários outros, né? Não dá pra dizer que um dos de SNES chegam aos pés da série SoR.Aí vocês falam de DKC... talvez o MD não rodasse mesmo, mas vamos pensar um pouco: cara, mover alguns sprites grandes e coloridos em velocidade média, e tudo cheio de efeitos (digamos Mode 7) é maravilhoso, e sabemos que o MD não faz. De fato, as grandes cut-scenes e efeitos de batalha da legião de rpgs unânimes do SNes não desmentem nada disso. Mas, pensem em ação com incontáveis elementos na tela. Pode ser que nem tenha tanto efeito assim, mas ao menos uma rotação básica (frame a frame, sem Mode 7), e trajetória. E cenários, tudo movendo-se a grande velocidade. Sei lá... Sonic, Guardian Heroes, Alien Soldier, SoR... Games de ação frenética, o SNes não faz tão bem. (Mega Man X? Com um ic similar ao SFX - se lembro era o C4 - até o Mega Drive!). Ao meu ver, faltou um pouco de reflexão na resposta da revista. Ao menos uma opinião mais conciliadora, em vez de dizer "ah, tá, vc é um jogador de mega..." com condescendência. O Beto Campos na matéria do Super Monaco GP fez um belo trabalho. Pesquisou até sobre quem seriam os correspondentes aos pilotos oficiais, além dos óbvios Senna, Piquet, Berger e Prost, eu pensei que os outros fossem 100% genéricos! Mas a nota que o game recebeu... tipo, ele falou bem o tempo todo e as notas foram baixas! Notas baixas com justificativas, beleza! Mas como estava, ficou tão estranho que tive de lhes falar. Particularmente, acho que seria ainda melhor se tivessem falado do Super Monaco GP 2 também. A consultoria do Ayrton Senna se faz notar no capricho do circuito de Interlagos (do trajeto e da dificuldade em si); deve ter sido a melhor representação de um circuito por um bom tempo. O game tem a mesma tecnologia, mas pequenas modificações fizeram grande diferença: as corridas ficaram mais competitivas, e assim como na F1 real, encostar em outro carro acaba com sua corrida, ao contrário do primeiro game, onde você pode fechar e colidir com um adversário que está atrás e sair incólume. A matéria sobre o PS foi muito boa, acho que só alguns números do box de especificação não fazem sentido, mas com certeza o ps foi o console absoluto da época, merece todas as homenagens. Por último, acho que a capa da edição 4 ficou simples demais; em compensação a imagem escolhida é linda, e a matéria sobre FF6 com certeza é insuperável! E já chegamos até aqui, eu gostaria de ver alguma matéria sobre alguma série de games de luta, talvez kof, fatal fury, por que não virtua fighter, ou battle arena toshinden! foi o primeiro game de luta 3d que joguei...
No aguardo da GS #5!

Tadeu Dias Alves

Que bom que você esta gostando da revista. Ficamos muito felizes com isso. Realmente não da para agradar todo mundo não é mesmo? Ainda mais nesta época onde tinha ista para lá e ca. Referente a resposta publicada na sessão e-mail GS número 3 sobre os gráficos do Mega Drive, a mesma foi um resumo de tudo que você falou. Sabemos que o Mega e Super tem suas qualidades, mas como o espaço da seção é pequeno, o jeito foi resumir a resposta. Como você mesmo disse Tadeu, o Mega não faz gráficos como os de DK, mas tem muitas qualidades, como sua velocidade por exemplo. Contudo, se ainda assim a resposta não passou tal intenção, pedimos desculpas ok? Agradecemos também as informações da tabela sobre a matéria 15 anos de Playstation.Quanto a sua sugestão, aguarde que teremos em breve, uma capa contando toda a aga de um dos grandes clássicos da SNK - Samurai Spirits.

E por favor, escreva SEMPRE que desejar. Seja para qualquer dúvida critica ou sugestão ok?

Especial

A FORÇA DOS RETROGAMES

por Adriano Rezende

X-Box 360, Wii e Playstation 3: a sétima geração dos videogames. Videogames que usam tecnologia de ponta, que inclui sensores de movimento, controles por bluetooth e gráficos exuberantes de saltar os olhos; imagens dignas do que passamos a conhecer como HD (High Definition ou Alta Definição). Porém, tudo o que é novo hoje, amanhã se torna velho. E com o passar do tempo, os consoles que são atrações hoje, se tornarão ultrapassados. Mas tudo aquilo que vivemos, as jogatinas com os amigos, as madrugadas perdidas tentando terminar aquele game difícil, o dinheiro gasto com fichas, locações, jogos, acessórios comprados, vendidos, trocados ou perdidos, tudo aquilo jamais sairá de nossas memórias. Bastando apenas algumas imagens para sentirmos aquela nostalgia e querermos vivenciar tudo novamente. E esse é um dos inúmeros fatores que, juntamente com o alto preço dos consoles atuais, tem feito com que uma grande massa de gamers, passe a se interessar novamente pelos clássicos do passado. Alguns mais velhinhos buscam relembrar e outros mais novos querem conhecer os games que já fizeram a cabeça de muita gente no passado. Pois o fato é que: Os jogos antigos são muito bons e muitas vezes até melhores do que vários games que vemos por aí hoje.

Especial

A MÍDIA E OS RETROGAMES

Em uma média de 2 a 3 anos para cá, pudemos notar o quanto os jogos retro tem retornado ao mercado de games, á mídia especializada e principalmente o quanto e como eles tem movimentado fóruns de discussões, sites e blogs pela Internet.

No cenário nacional podemos ver o movimento dos Retrogamers, em fóruns como a área Retrospace, no fórum Outerspace, o Retrobits, Nes Archive e outros, onde usuários escrevem análises, contam histórias, divulgam suas coleções de revistas e até mesmo negociam seus retro-videogames, acessórios e jogos, uns com os outros.

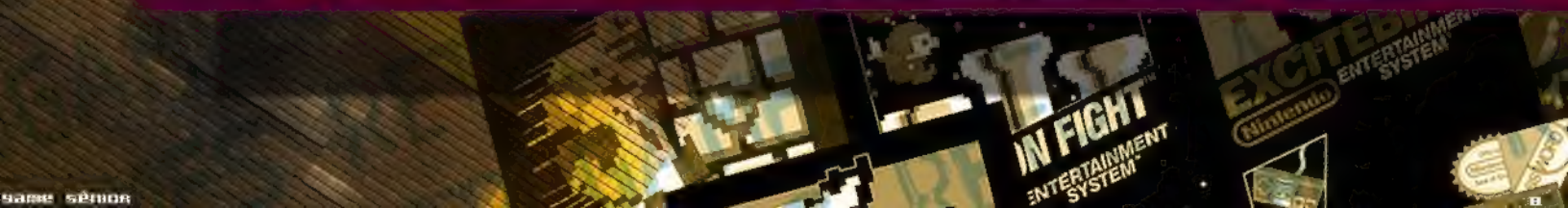
Blogs e sites sobre jogos antigos, também têm surgido cada vez mais. Dentre alguns podemos citar o Museum dos Games, Old Games Zine, Blog dos Joguinhos, Gagá Games, Retro Games Brasil, FTW e o Game Nostalgia, os quais tem aumentado cada vez mais o número de visitantes e seguidores.

Porém, apesar da Internet estar abarrotada de conteúdo sobre jogos antigos, os retrogamers brasileiros, estavam carentes de uma revista especializada no assunto. Em abril de 2009 foi divulgado o lançamento de uma revista para esse mercado, a "OldGamer!". O mês de abril passou; maio e junho também e a revista já tinha virado lenda para muitos que se frustraram na espera. Mas após muita repercussão na comunidade oficial no Orkut, a Old!Gamer veio a ser lançada no final de agosto, surpreendendo a todos que já não acreditavam mais. Com 100 páginas de muita nostalgia e qualidade, a revista que teve distribuição apenas nas capitais do Rio e São Paulo, teve boa repercussão e aparenta ter chegado pra ficar. Pelo menos é o que nós esperamos! Vida longa á Old!Gamer !!

Já nos States, os Retrogamers se esbaldam com a famosa "RetroGamer", revista dedicada ao assunto e de alta qualidade. Tão boa é a revista e tamanha é a carência dos gamers brasileiros nesse aspecto, que chegou a ser feito um movimento entre blogs e sites sobre games, para uma tentativa de trazer a revista para território Tupiniquim. Uma manifestação com direito à abaixo assinado e tudo mais.

A Petição conta com mais de 700 assinaturas. Caso você queira colaborar e deixar sua assinatura também, se ainda não o fez, o endereço é : http://www.petitiononline.com/rgbpt/petition.html

Nas imagens ao lado, podemos conferis duas publicações sobre retrogames. A direita temos a Retro Gamer, uma publicação britânica de bastante sucesso. A Old!Gamer, é uma publicação da editora europa sobre os maiores clássicos do passado



CONTINUE ILIMITADO PARA OS CONSOLES DO PASSADO!

O tempo passa e passa, mas pelo jeito, ainda falta muito para chegar o "Game Over" dos consoles clássicos, isso porque empresas como a Dynacom e a Tec Toy continuam fabricando seus famosos consoles, Dynavision, Mega Drive e Master System, respectivamente; que agora contam com um visual mais modernizado, vários jogos na memória e até mesmo com controles sem fio!

Essas são as duas versões do novo Dynavision. Ambos são muito semelhantes ao Wi-Vision que foi lançado no final de 2007. Consoles compatíveis com o NES, possuem entrada de cartucho padrão japonês de 60 pinos e vêm com 111 jogos na memória. A diferença entre eles, além das cores, é que o Dynavision White vem com um cartucho extra de 106 jogos. Os consoles vêm com dois joysticks "Super Wi Control" com botões de turbo independente, sendo um joystick sem fio e o outro com fio.

O clássico console Dynavision Black e White em seu novo visual

O Mega Drive 3, que se parece mais com uma torradeira com controles, possui 86 jogos na memória, incluindo os lançamentos Fifa 2008, Need for Speed Pro Street, The Sims 2 e Sim City. Já a nova versão do Master System, infelizmente, não conta com nenhum jogo lançamento, mas em compensação vem com 131 clássicos inclusos na memória!

Especial

E O MEGA DRIVE AINDA CONTINUA CHUTANDO BUNDAS!!!

O Mega Drive, console de 16 bits da Sega, é o videogame retro que mais tem aparecido na mídia nos últimos tempos, com suas novas versões, portáteis, e, pasmem, com novos jogos lançados!

Um grupo de desenvolvedores independentes, apaixonados por jogos clássicos, denominado Super Fighter Team, tiveram a idéia de criar jogos novos para o Mega Drive e Sega CD. E eis que o fruto do trabalho desses caras, resultou em Píer Solar e Legend of Wukong, dois RPG's com histórias e personagens totalmente originais que utilizam toda a capacidade do velho Mega Drive, fazendo bombear "sangue novo" nesse saudoso console, que já passou dos seus vinte aninhos.

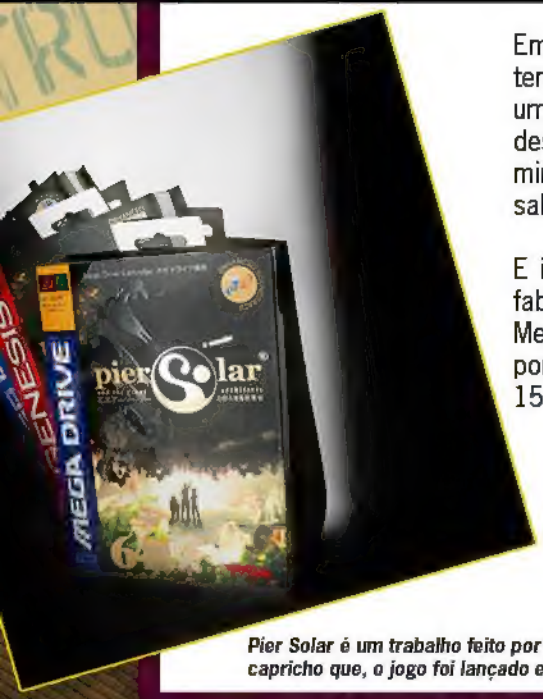
Píer Solar foi lançado em 2008, e ao contrario dos tradicionais homebrews (softwares feitos por entusiastas) que só chegam às mãos dos jogadores via emulação, o jogo foi lançado em meio físico, ou seja, você pode comprar o cartucho ou CD completo, com caixa e manual, que são 100% produzidos em fábrica e contam com hardware mais moderno do que os cartuchos da época do Mega Drive. Da mesma forma será Legend of Wukong, que tem a previsão de lançamento para o Natal desse ano e já está em pré-venda no site. Quem deseja aumentar sua coleção de games e quiser comprar Píer Solar ou Legend of Wukong, basta encomendar o seu pelos respectivos sites http://piersolar.com e http://www.legendofwukong.com.

Legend of Wukong, um lançamento exclusivo para Mega Drive. Isso mesmo, Mega Drive

RETROGEN: O MEGA DRIVE PORTÁTIL E ORIGINAL !

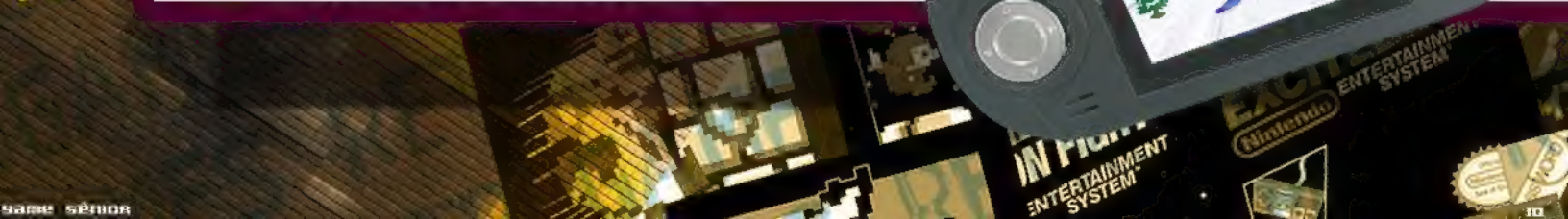
Em Julho deste ano foi lançado o RetroGen, que nada mais é do que um Mega Drive portátil que tem slot para cartuchos e roda jogos baixados pela Internet. E não pense você que este é mais um produto "Tabajara", criado e fabricado na China com "galantia de un dia!" O portátil é desenvolvido pela Innex e licenciado oficialmente pela Sega. Apresenta saída para TV, entrada mini-USB para carregamento da bateria, adaptador para tomada e entrada para cartão SD, para salvar os jogos baixados oficialmente pela net.

E isso não é tudo, pasmem (mais uma vez), segundo um representante da Sega, há dez fabricantes fazendo jogos novos para o Mega Drive! Isso mesmo, mais jogos novos para o Mega Drive! Mas agora, de empresas oficiais. Tudo isso para incentivar o pessoal a comprar o portátil e mostrar que o Mega Drive ainda tem muita lenha para queimar (de 2008 até agora, 15 novos jogos para Mega Drive já foram lançados e 1 está em pré-venda).



Pier Solar é um trabalho feito por fãs que com tanto capricho que, o jogo foi lançado em cartucho!

RetronGen, o Mega Drive portátil fabricado pela a Innex. Nostalgia em qualquer lugar ou fila!



O QUE É VELHO SE TORNA NOVO OUTRA VEZ

Os RetroGames tem sido um grande negócio até mesmo nos consoles de última geração. Muitas empresas têm feito grandes franquias do passado trilharem seu caminho de volta, nos consoles "Next Gen". Se isso é devido á falta de criatividade ou apenas porque empresas como Namco Bandai, Capcom, Taito, Hudson, Tecmo, Sega e Atari, acham que agora é a hora de reviver; ressuscitar; reiniciar ou reinventar as clássicas franquias, ninguém sabe. Mas temos certeza de uma coisa: Quem mais tem ganhado com isso, somos nós mesmos, gamers de todas as idades, gostos e estilos. Pois essa onda retro, nos faz enxergar aquilo que marcou o passado, de uma maneira diferente, com novos olhos e acaba confirmando mais ainda, aquilo que muitos de nós, já tínhamos descoberto lá atrás: Aqueles jogos que marcaram gerações, jamais perderão seu brilho e o seu espaço, dentro dos nossos corações e no mundo dos games, pois o que é bom, não vira passado, mas faz história!

SPLATTERHOUSE

Dezessete anos depois de sua terceira versão lançada para Mega Drive, a Namco Bandai resolve ressuscitar seu monstro, que apavorou muita gente na era 16 bits, Splatterhouse. O jogo será lançado em 2010 para Xbox 360 e Playstation 3.

BIONIC COMMANDO

Outro gigante revivido, a franquia Bionic Commando, voltou com tudo nos consoles Next Gen.

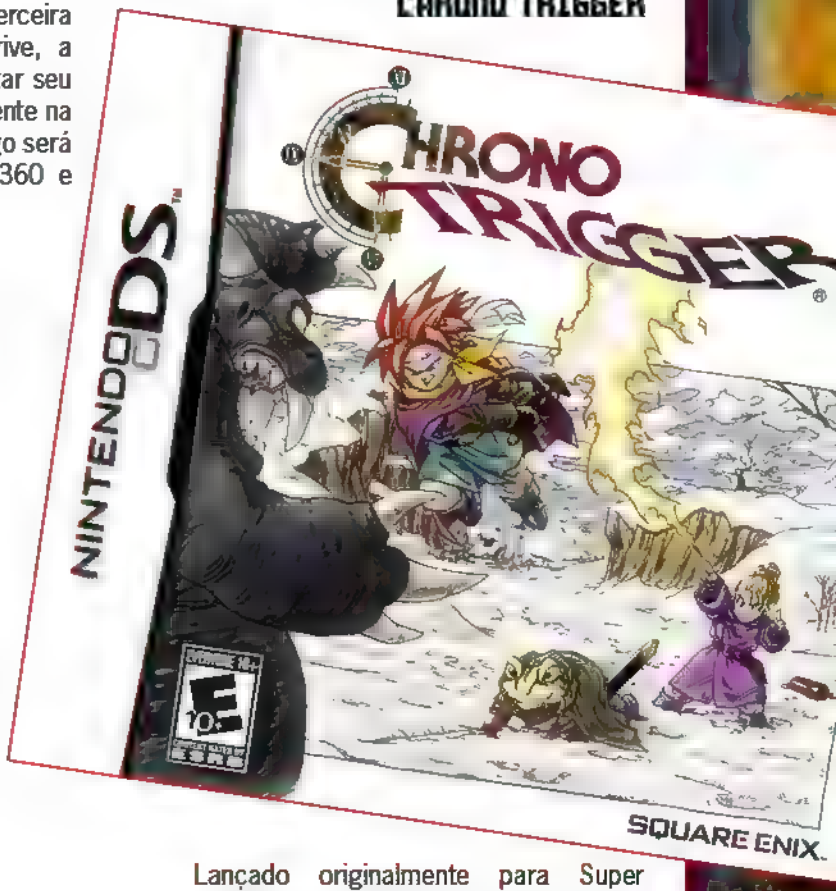
GOLDEN AXE

A clássica e ótima série de jogos Beat'em Up, recebeu em 2008 uma nova versão, mas que não agradou nem um pouco os fãs.

FINAL FANTASY IV

Lançado em 1991 para o Super Nintendo, FFIV, recebeu sua primeira conversão para o Playstation em 2001. Em 2005 foi a vez do Game Boy Advance e em 2008, o Nintendo DS.

CHRONO TRIGGER



Lançado originalmente para Super Nintendo em 1995, Chrono Trigger é considerado por muitos como um dos melhores jogos de todos os tempos e com certeza não poderia ficar de fora dessa! Após uma versão para o Playstation em 1999, foi a vez do DS receber esse grande clássico, em 2008. ■

OLD SCHOOL GAMER

Os games clássicos eternizados

www.oldschoolgamer.com.br

A Rare como conhecemos hoje, conseguiu entrar para a história na época do SNES e do Nintendo 64. Mas antes da Rare virar história com seus jogos nesta época, ela já era história. Antes destes dois consoles nascerem, ela já produzia jogos para outros consoles e computadores. Seus jogos eram muito atraentes e utilizavam sempre os melhores recursos gráficos para a época. Tendo de início a produção de jogos exclusivos para o ZX Spectrum(TK90X/95 no Brasil), até passar a desenvolver jogos para o NES, a Rare criou muitos jogos que receberam boas críticas, como Jetpac, R.C. Pro-Am, Marbles Madness, California Games e Narc. Mesmo com o sucesso de seus games, ainda faltava um game que chamasse realmente a atenção do nome da própria empresa. Mais do que isso, a Rare queria estar entre as gigantes de sua época e que já tinham um vasto currículo em seus catálogos. Então, no dia 01 de Junho de 1991...

a Rare reescreveu a sua história:

A SAGA DOS SAPOS BONS DE BRIGA

Por André Nesman

Falar de Battletoads é falar de clássicos, que é falar também um pouco da história da Rare, pois à partir daqui, a softhouse começou a entrar em uma fase onde seus lançamentos entrariam para a história dos jogos clássicos. Antes a Rare era como uma estrela que ninguém enxergava, que tinha o brilho com seu trabalho, mas ninguém sabia quem era. Nesta época, a Rare apenas criava os jogos, ficando a cargo de outras empresas a distribuição, fazendo com que todo o crédito ficasse com a distribuidora. Sua necessidade de criar algo que fizesse o mundo enxergar seu nome, era mais do que necessário. Empresas como Konami, Capcom, Data East e Tecmo já brilhavam com seus Castlevanias, Contras, Ninja Gaidens e outros jogos. Em uma época em que os jogos das Tartarugas Ninja estavam brilhando no NES e os jogos Beat'n Up devoravam fichas da galera nos Arcades, este brilho atingiu em cheio a Rare, que iluminou suas idéias para uma criação que mudaria para sempre o destino da produtora. É inegável dizer que o quarteto de casca dura da Konami, pode ter inspirado a Rare a fazer um jogo que tentasse ultrapassar o fenômeno que foi Turtles 2 em seu estilo Beat'n Up, então a coisa iria ser pedreira. Os produtores Chris Stamper e Tim Stamper já tinham intimidade o suficiente com o hardware do NES, possuindo uma gama de jogos produzidos bem considerável no catálogo do console. Então, por que não fazer um game que poderia tirar o máximo de proveito do console e tentar acender o nome "Rare" por todo o mundo?

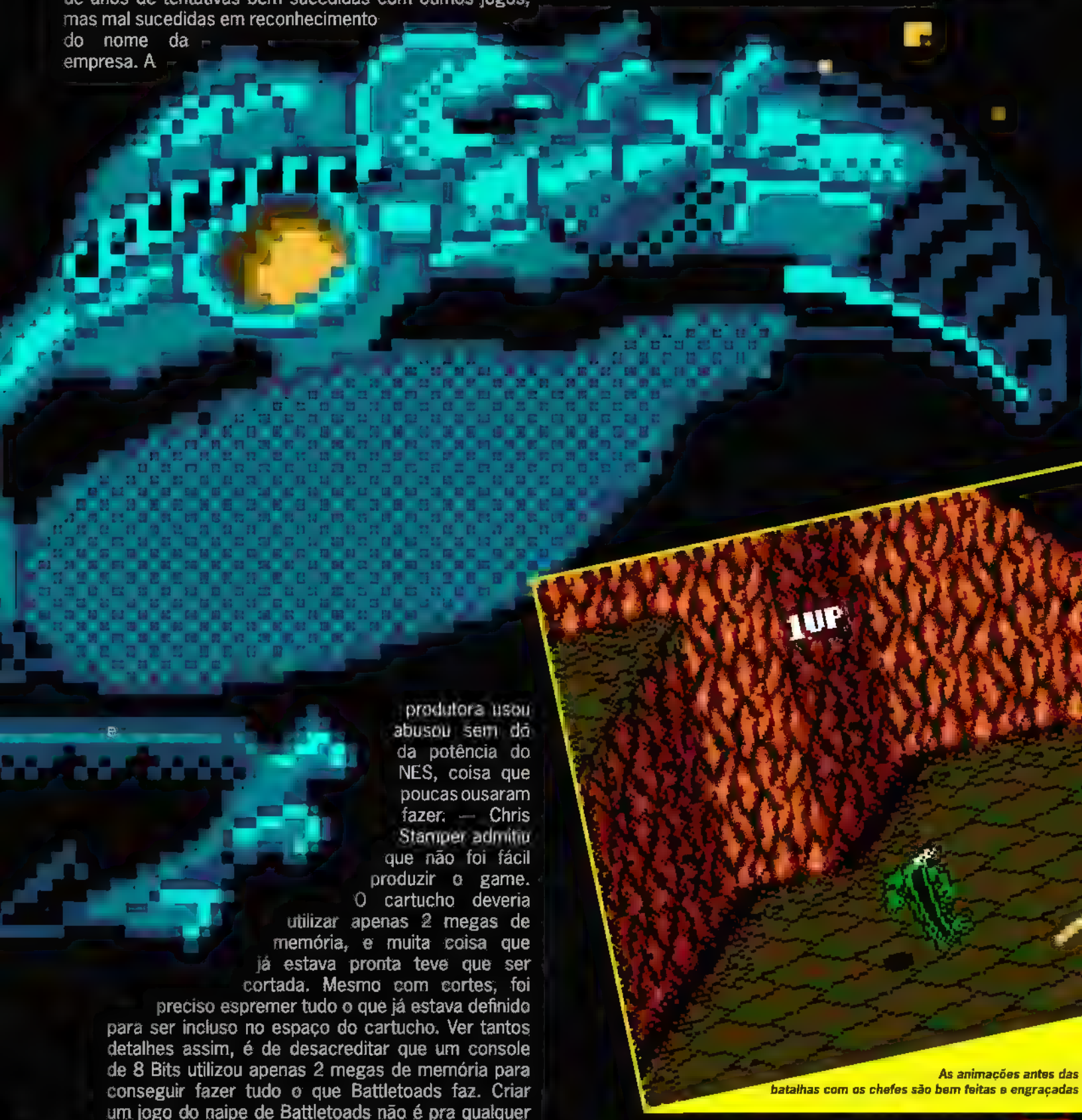
A criação de Battletoads foi o pontapé inicial da Rare rumo a outro nível. Onde antes era um sonho se tornar uma grande softhouse, algo bem difícil para uma época em que os consoles de 8 bits começavam a dar seus últimos suspiros e as principais produtoras já estavam migrando com seus clássicos para os recém nascidos consoles de 16 bits, além de jogadores que já estavam encostando seus antigos consoles para também aderir à nova geração, mas nada impossível quando se tem os produtores certos para tal façanha. A aposta ainda na antiga geração com o projeto de um game tão detalhado e ambicioso, era risco de dar um tiro no próprio pé. Mas a Rare não quis deixar na mão aqueles milhões de consumidores que ainda faziam do NES seu principal console.

Como já foi dito, a Rare não distribuía seus game. Para a distribuição de Battletoads, a Tradewest foi chamada para o objetivo. Tudo foi preparado sem chamar muita atenção, e foi até melhor. Às vezes hypie demais pode trazer conseqüências destruidoras, terminando em fiasco. A Rare preferiu

deixar que o mundo falasse por si mesmo, quando jogassem Battletoads. Foi um lançamento arriscado, mas deu certo. Além de elevar a Rare a um nível de softhouse respeitada, Battletoads elevou o nível dos games a um novo patamar, principalmente em uma época em que ninguém mais acreditava que um ultrapassado console de 8 bits poderia fazer tanto barulho com um lançamento de nível. Lógico! Afinal, estamos falando da Rare. Mas também estamos falando do primeiro verdadeiro clássico da Rare, depois de anos de tentativas bem sucedidas com ótimos jogos, mas mal sucedidas em reconhecimento do nome da empresa. A produtora usou e abusou sem dó da potência do NES, coisa que poucas ousaram fazer. — Chris Stamper admitiu que não foi fácil produzir o game. O cartucho deveria utilizar apenas 2 megas de memória, e muita coisa que já estava pronta teve que ser cortada. Mesmo com cortes, foi preciso espremer tudo o que já estava definido para ser incluso no espaço do cartucho. Ver tantos detalhes assim, é de desacreditar que um console de 8 Bits utilizou apenas 2 megas de memória para conseguir fazer tudo o que Battletoads faz. Criar um jogo do naipe de Battletoads não é pra qualquer uma, e a Rare veio para provar que não era qualquer uma. Battletoads foi um exemplo de competência da Rare na história do NES, onde um combinou com o outro.

SOBRE O JOGO

Certo, a Rare conseguiu seu primeiro verdadeiro clássico, mas o que tornou Battletoads tão especial assim? A época de 91 foi marcada por ser uma época em que as



As animações antes das batalhas com os chefes são bem feitas e engraçadas

começavam a produzir os melhores jogos do NES. Bom, Battletoads também seria lançado em 91, e em meio a tantos holofotes, era fácil se perder com tantos monstros chegando. Era preciso um diferencial que o identificasse, que os jogadores olhassem e falassem "Isso é Battletoads!". Criar um Beat'n Up tradicional como os outros seria simples demais, e a Rare queria fugir um pouco do estilo Double Dragon e Turtles 2. Então a Rare criou sua própria impressão digital Beat'n Up para Battletoads, dando a ele uma variedade de fases em vários estilos diferentes, variando entre o estilo de pancadaria tradicional com o side-scrolling, até fases mais ousadas, não ficando preso apenas ao já manjado estilo "briga de rua". Sua variação entre as fases fizeram o gosto da galera que procurava experiências novas para sair do rotineiro "bata e ande".

A receita de toda essa mistura foi feita com muito bom gosto. Já se imaginou fugindo do inimigo em um game desse estilo para passar de fase? Ou então correr com o adversário e ainda bater nele pra conseguir chegar primeiro antes que ele exploda uma bomba? O ritmo frenético destas fases era o desespero de muita gente. Muitos podem conhecer os estágios citados, mas nenhuma ficou mais marcada do que a fases de velocidade, em que eram usados veículos. A partir desta fase, os próximos games da série não seriam mais Battletoads se não tivesse um estágio de velocidade.

Parece simples, mas cada fase foi feita com uma dose cavalar de adrenalina que afeta os jogadores nas mais diferentes proporções do começo ao fim. Se você acha muito simples bater nos inimigos em terra firme, tente fazer isso nadando dentro de uma tubulação de água lotado de espinhos, enguias, tubarões, robôs e até patos que parecem inofensivos, mas que estão loucos para levar uma vida inteira sua. Além de distribuir pancadaria por todos os lados, a Rare quis colocar toda a sua habilidade e reflexo à mostra, para conseguir desviar de obstáculos e conseguir sobreviver. Pensa que acabou? Battletoads faz isso e muito mais. Eles correm, batem, voam, penduram-se, escalam... UFA!!!

A Rare fez um ótimo trabalho e deu o sangue pelo jogo. Mas em troca, ela queria também o seu sangue, e levou isso ao pé da letra. Com isso, a série carregou uma reputação de dificuldade impiedosa a qualquer nível de jogador. Os produtores foram carrascos em dar poucos continues e vidas ao game. Nisso, a opinião de quem jogou ficou dividida. Alguns acharam a dificuldade perfeita para quem gosta de desafios extremos, pois isso daria mais adrenalina enquanto se joga e faria o jogador se dedicar mais. Outros não foram tão compreensivos, e mesmo gostando do game, acharam um exagero o nível de dificuldade adotado. Isso poderia afastar alguns novatos que se arriscariam em terminar o primeiro Battletoads. Essa dificuldade desenvolvida em seu primeiro game no NES, acabou se tornando também uma das marcas que Battletoads carregou por todos os capítulos. É inegável dizer que não há pra comparar a dificuldade dos outros jogos da série com a versão do Nintendinho. Mas mesmo os próximos games da série que a Rare viria a produzir, ainda trariam muitos calos a quem se arriscasse neste terreno. O cenário ajuda na dificuldade, e se a dificuldade traz a adrenalina, o que completa tudo isso é a trilha sonora, que não poderia ser melhor. O criador da trilha de Battletoads, David Wise (para os desconhecidos, David Wise é criador das músicas da série Donkey Kong Country) se inspirou em várias bandas de Rock da época para criar a música tema de Battletoads, o que fica bem claro quando se ouve a introdução. Muitas pessoas publicam vídeos homenageando a série, tocando em guitarra o tema principal de Battletoads. David soube fazer a combinação das músicas com o estilo da fase, criando músicas calmas para fases mais tranqüilas, músicas que demonstram adrenalina em fases agitadas ou horas de profundo desespero quando se demonstra perigo direto.

Logo no primeiro chefe, já dava para notar que o jogo tinha seu diferencial. Você tinha a visão da batalha em primeira pessoa atraves do chefe.

Battletoads se fez clássico por inteiro, a começar pelos seus estágios loucos. A Rare fez de suas belas fases o pior pesadelo do jogador (e como fez!), conseguindo provocar terror com seus estágios malucos, sendo esperta em dar a cada fase um jeito diferente de jogar.

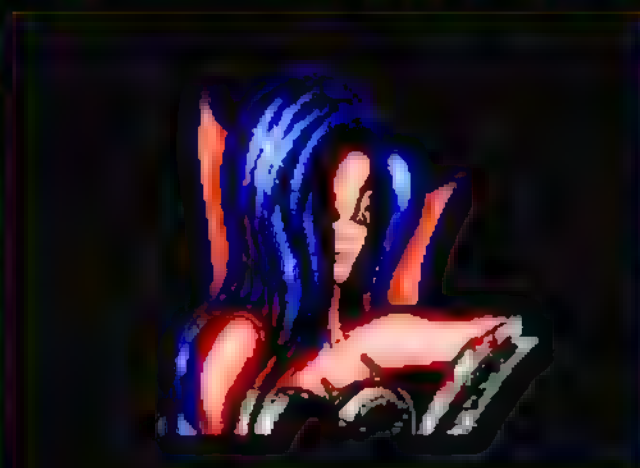
Mas [illegible] isso não era suficiente para a Rare. [illegible] mais.

[illegible]

A variedade de fases diferentes foi marcante, mas ainda faltava [illegible] tempero para deixar o game com cara própria. Produzir um jogo [illegible] fases diversificadas não foi o suficiente para os produtores [illegible] ainda tinha fome de diversão. O que mais poderia ser acrescentado? Um jogo Beat'n Up que utiliza sapos como protagonistas [illegible] espancando porcos e ratos inimigos, não poderia ser levado [illegible] sério como um Final Fight. Então por que [illegible] um [illegible] um [illegible] engraçado ao game? [illegible] as [illegible] de golpes foram acrescentadas [illegible] que [illegible] mostraram sua ignorância com [illegible], mas [illegible] também o lado cômico e irreverente [illegible] mais [illegible] registrada [illegible] que consagraria a [illegible] nos próximos capítulos que viriam a nascer. Independente [illegible] consagrar [illegible] finalizações se tornaram universais na [illegible] a fórmula do sucesso. Os golpes demonstravam [illegible] esquisito e bizarro possível. Era realmente engraçado [illegible] uma seqüência de socos sendo finalizada com um punho gigantesco, [illegible] uma bota tamanho 48, ou até mesmo as cabeçadas que, quando atingidas no inimigo, viravam chifres (isso mesmo, chifres!) ou capacetes de futebol americano. A parte [illegible] não [illegible] apenas as finalizações de golpes. [illegible] você [illegible] um Boss, os sapos demonstravam uma [illegible] com que suas mandíbulas caíssem no chão, [illegible] olhos esbugalhados.

[illegible]

Com um sucesso nas mãos e o reconhecimento de um bom trabalho, a Rare enxergou o futuro de Battletoads além do NES, já não [illegible] tempo em que o console da Nintendo começava a desaparecer. Inevitavelmente a série foi dando as caras em outros [illegible] com conversões do original. Para quem esperava de [illegible] uma versão para os novos consoles de 16 bits, as idéias [illegible] contrariadas e a Rare começou encolhendo os sapos [illegible] os preto-e-branco para colocá-los no seu [illegible] co[illegible] Game Boy. Porém, a semelhança c[illegible] fica [illegible] poxar, pois o game é bem dife[illegible] r. Ba[illegible] para Game Boy foi feito a parti[illegible] ão [illegible] pelos produtores e que acabaram [illegible] neir[illegible] tornando a versão portátil uma no[illegible] o. Ma[illegible] é por isso que o game é um apar[illegible] seu [illegible] pelo contrário. Mesmo não possuindo [illegible] empolgação da versão NES, o game é merecedor [illegible] boas críticas, possuindo as mesmas características [illegible]. Mais tarde, em 1994, a Rare resolveu levar o game original ao Game Boy [illegible] Battletoads in Ragnarok's World. Embora o game [illegible] a g[illegible] título diferente, o game não [illegible] menos que um port do NES com algum corte.



Na foto, podemos ver a Dark Queen. Ela não lembra um pouco a bruxa do jogo televisio da metada dos anos 90 chamado Hugo?

Enquanto o Game Boy ganhou uma [illegible] toads [illegible] ente dif[illegible] Commodore Amiga tentou imitar o original do NES, ganhando uma versão [illegible] ras [illegible] em 1992 [illegible] Europa, a produção e distribuição ficaram a cargo da Mindscape, que recebeu licença [illegible] para [illegible] os sapos aos computadores Amiga. A primeira versão do Amiga lançada em 92 foi distribuída em [illegible] enquanto a versão do Amiga CD 32 foi disponibilizada em apenas 1 CD, mas nenhuma das versões tiveram [illegible] m r[illegible] [illegible] utra [illegible] poucos proprietários que possuíam o sistema ficaram muito decepcionados com a versão [illegible] ebe[illegible] aram [illegible] produtores de [illegible] game nas coxas, sem dar o mínimo de atenção ao game. E com [illegible] utora não se deu o trab[illegible] sequer fazer ajustes necessários, nem mesmo nenhum tipo de teste. Na época [illegible] s fo[illegible] os games [illegible] dos pelos jogadores do Amiga. Revistas Européias dedicadas aos sistemas [illegible] ores [illegible] elevam o [illegible] game mais [illegible] Battletoads se mostrou uma decepção inesquecível em sua [illegible] sistema.

ndo além dos consoles da Nintendo, o sucesso fez a Rare expandir sua primeira versão para outros consoles, mas demorou para que isso acontecesse. Somente em 1993 a série fez sua aparição no Mega Drive/Genesis, Game Gear e Amiga 32 (que é nada mais do que a péssima versão lançada em 92). Ao contrário da versão Ragnarok's World de Game Boy e a versão de Game Gear, suas conversões mantiveram fidelidade com o original, incluindo fases, mas não conseguiram o mesmo êxito da versão do NES. Enquanto os proprietários de Mega Drive não gostaram muito da versão que receberam, alegando que o game demorou muito para ser lançado e não houve nenhuma modificação no contexto do game, a versão do Game Gear soou como uma tentativa de grana fácil, entregando ao portátil um game incompleto e sem graça.

Enquanto a Rare levava o primeiro game da série para outros consoles, ao mesmo tempo a empresa estava sendo pressionada a lançar um novo game da série, pois já havia se passado 2 anos do lançamento do primeiro game. E as várias conversões já estavam deixando os jogadores cansados do original. A manobra de tentar criar algo novo na série trouxe ao NES um de seus últimos games, conseguindo dar mais fôlego à série e ganhando tempo para uma continuação.

O SAPO FOI...

Em 1993, com o NES já agonizando, a Rare novamente em conjunto com a Tradewest, fizeram questão de produzir o último game de seu vasto catálogo de jogos para o console , anunciando um novo game da série Battletoads. Contudo, ninguém sabia que os irmãos Billy e Jimmy de Double Dragon entrariam na briga para poder dar o último suspiro ao console de 8 Bits.
Na época, a série Double Dragon já começava a perder seu brilho, e a impressão que ficou foi que a Tradewest quis deixar o nome dos Dragons o mais tempo possível na cabeça dos jogadores. Foi uma surpresa e uma reação inesperada pelo público e até mesmo para a Technos, criadora dos dragões. Ao saber da idéia da Rare e da Tradewest em fazer um crossover juntando os dois universos, a produtora ficou com o pé atrás e não quis meter a mão em nada da produção, alegando que o game seria um fracasso, exigindo até mesmo que não incluísse o nome da empresa nem nos créditos finais do primeiro game (apesar de que a Rare não incluiu nem mesmo créditos no final da versão do NES). Mesmo torcendo o

nariz para o futuro do título, a Technos deu sua benção às duas produtoras para utilizar a série Double Dragon no game.

Com tudo encaminhado, a primeira dúvida que surgiu foi se Battletoads iria virar Double Dragon ou vice-versa, no estilo de jogabilidade. Alguém conseguiria imaginar a velocidade de Battletoads no universo de Double Dragon? Então, o jeito foi colocar Double Dragon no universo de Battletoads. Praticamente o que os produtores fizeram foi desenvolver um novo Battletoads com a adição do universo de Double Dragon. Os irmãos Billy e Jimmy foram adaptados à jogabilidade dos sapos e ganharam novos golpes. Logicamente os irmãos não iriam ter as chifradas e todos aqueles golpes com finalizações malucas encontradas na série da Rare. Sendo assim, alguns golpes foram adaptados para se estilizar com os Toads, mas sem perder a seriedade dos Dragons. Uma reclamação que a Rare sempre ouviu foi atendida: o modo para 2 jogadores. Os produtores deram duas opções para o modo multiplayer, sendo que ficaria a seu critério escolher entre poder acertar seu amigo ou não, trazendo alívio a quem quisesse um companheiro de

Pimple participa como personagem jogável em Battletoads and Double Dragon

controle. Em sua versão no NES, a equipe de produção utilizou o mesmo motor gráfico do primeiro Battletoads em Battletoads & Double Dragon e aproveitou o que já tinha pronto da versão anterior. Como o console já estava no fim da vida, o game não obteve o sucesso esperado pela produtora e poucas pessoas chegaram a experimentar a versão 8 bits. Aliás, os jogadores queriam jogar o game nos "modernos" consoles de 16 bits, que já tinham ganhado terreno e invadiam cada vez mais as residências dos jogadores. Com isso, após o lançamento da versão NES, as duas produtoras levaram o jogo ao Game Boy, Mega e SNES, nos quais conseguiram mais êxito que a versão de 8 bits. Battletoads & Double Dragon se mostrou um crossover duvidoso que não convenceu muito os fãs, mas que se tornou um bom game de ação, fazendo relativo sucesso nos consoles de 16 bits.

A Rare nunca fez questão de explicar em detalhes como esses dois mundos se encontraram, mas a história meio sem pé nem cabeça parece apenas um pretexto para colocar as duas séries juntas para trocar sopapos. Ao ser humilhantemente derrotada no mundo de Ragnarok, Dark Queen foge para os longínquos do universo e os Toads conseguem a paz. Alguns meses depois, um feixe de luz atravessa o espaço, destruindo a Lua e vindo em direção a Terra. O professor T. Bird tem certeza de que se trata da nave Colossus trazendo a Dark Queen. O que ele não imagina é que a Rainha pretende se juntar ao Shadow Boss para tentar destruir os Toads e dominar a Terra. Assim, Zitz, Rash e Pimple recorrem aos irmãos Billy e Jimmy Lee, onde pedem ajuda e partem para deter a Dark Queen e a gangue do Shadow Boss. Com Battletoads & Double Dragon rodando por aí, a Rare sentia cada vez mais a pressão de lançar uma continuação direta do primeiro Battletoads para a nova geração. Enquanto o crossover ganhava novas versões para outros consoles, a Rare e a Tradewest conseguiram tempo para produzir um novo game da série, que seria a real continuação de seu primeiro episódio. Pouco tempo depois do lançamento de Battletoads & Double Dragon, a Rare levou ao SNES o novíssimo Battletoads in Battlemaniacs, a tão esperada continuação do Battletoads original. Aos que não engoliram o crossover dos Toads e dos Dragons, Battlemaniacs conseguiu apagar as más lembranças deixadas pelo seu game anterior, mas não causou tanto impacto com seu lançamento em comparação com seu irmão mais velho. Infelizmente tanta pressão para lançar um game novo da série, fez com que a Rare apenas aproveitasse as antigas idéias do primeiro, que já estavam batidas, deixando o game sem nenhuma novidade. Isso acabou desagradando aqueles que esperavam um game que pudesse ser melhor que o primeiro. Mesmo assim, Battlemaniacs conseguiu se mostrar um game divertido e demonstrou a potência do console de 16 bits da Nintendo.

E DO BRASIL!

A série Battletoads visitou todos os consoles possíveis de sua época, mas um deles foi esquecido e nunca chegou a ver a cara dos sapos: o Master System. Para tentar corrigir este problema, a Syrox Evolution conseguiu os direitos para levar a versão de Battlemaniacs para o console de 8 bits da Sega. O game teve seu lançamento anunciado para Julho de 1994 apenas na Europa, sendo distribuído pela Virgin Interactive. Com a notícia já correndo por todas as publicações dedicadas a videogames do Reino Unido, o game foi muito aguardado por todos os donos de Master Systems, que ficaram a ver navios nas conversões dos games anteriores. No entanto, por motivos desconhecidos, o game foi cancelado faltando pouco tempo para seu lançamento, deixando os Europeus frustrados por perder outra chance de um dia ver a cara da série no console.

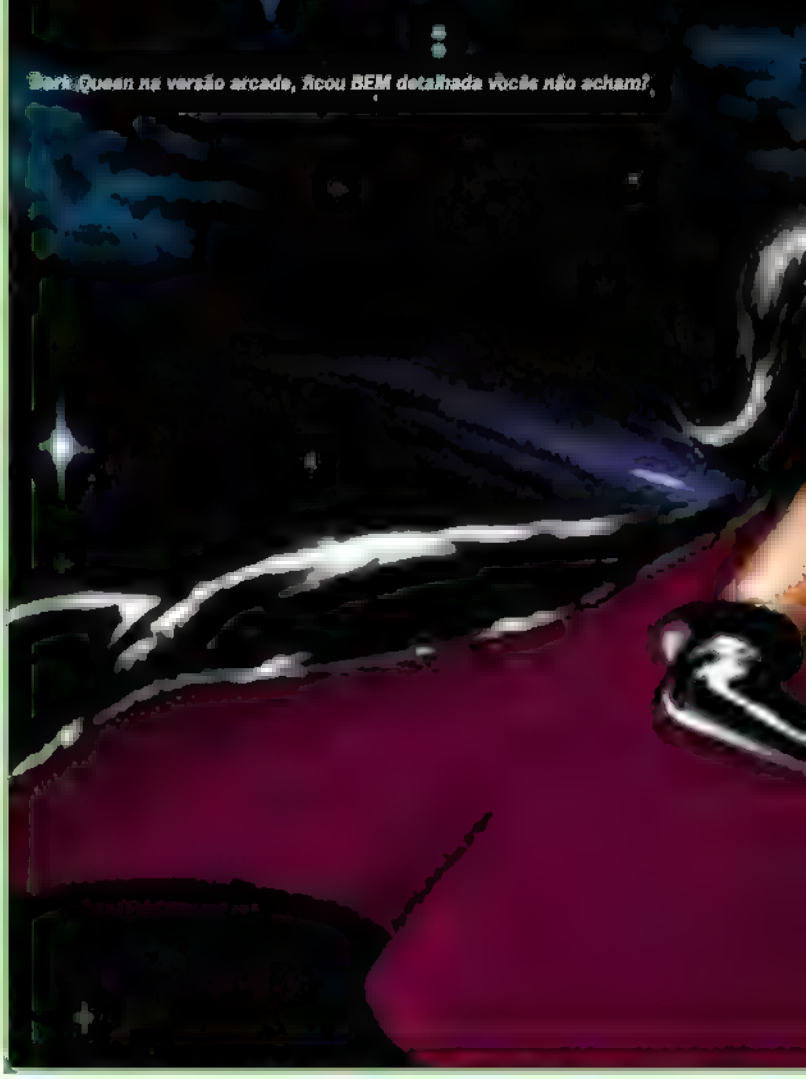
No mesmo ano, a Tec Toy demonstrou interesse na versão parada do game na Europa. Entrou em acordo com a Virgin Interactive para trazer a versão inacabada de Battlemaniacs e concluí-la no Brasil. Pouco tempo depois, a Tec Toy lança com exclusividade no nosso país a versão de Battlemaniacs para Master System. O game foi comentado em muitos países, recebendo críticas por falhas de produção contidas no jogo, mas também muito elogiado pelos ótimos gráficos e pela atitude da Tec Toy. Uma ótima combinação dos sapos verde e amarelo com nosso país.

SAPOS DE FLIPERAMA

A série se mostrou uma fórmula de sucesso nos consoles, mas como seria no Arcade? O game tinha a cara de ser um ótimo jogo para ser jogado nos fliperamas. Vendo isso, a Rare desenvolveu o game, mas licenciou à Electronic Arts o direito de levar os sapos para os Arcades. Isso é algo bem curioso, uma vez que a EA nunca se interessou muito pelo ramo de Arcades, por nunca ser muito reconhecida. Conhecido também como Super Battletoads, o game estreou nos Arcades em 1994 e foi o último game da série lançado, ficando apenas nos Arcades, sem receber conversão para nenhum console de mesa.

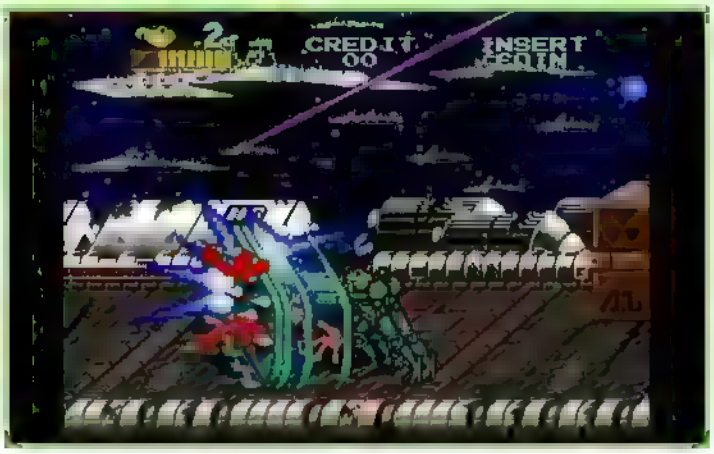
Enquanto as versões anteriores para consoles eram voltadas a jogadores de todas as idades, a produtora quis dar um ar mais adulto para a estréia da série no Arcade. Logicamente o game continuava engraçado e ainda possuía as finalizações exageradas, que deixaram o rastro humorístico em seus antecessores.

Embora as versões de console mostrassem um tipo de humor sadio, no Arcade o lado engraçado partiu para um humor negro, onde algumas finalizações decapitavam os inimigos, fazendo jorrar sangue por todos os lados. A impressão que deu foi que a produtora quis aproveitar a onda de sangue de Mortal Kombat e tentou dar violência gratuita em Battletoads. Uma opção nas configurações do Arcade possibilitava a desativação das decapitações e do sangue.


Dark Queen na versão arcade, ficou BEM detalhada vocês não acham?

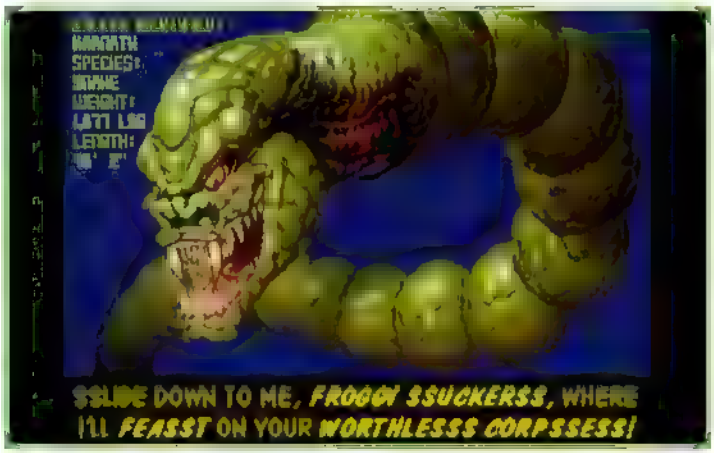
Falando em configurações, a placa de Super Battletoads era poderosa para a época, mas não chegou a usar sua verdadeira potência. O game usava o recurso da CPU

A versão arcade de Battletoads contava com uma violência nunca vista antes nos consoles



TMS34020, game usado apenas pelo Arcade de Revolution X. Outra curiosidade é que o som era de uma placa BSMT2000, um chip de som digital da Data East usado principalmente para máquinas de pinball. Mas no Arcade de Battletoads, o som era configurado para ser usado em sistema mono, sendo preciso fazer outra configuração para que um alto falante dentro do gabinete produzisse o som em estéreo.

Violento ou não, Battletoads se mostrou uma versão muito interessante, mas que não conseguiu sucesso na sua passagem pelos fliperamas, conseguindo vender apenas 59.330 unidades de Arcade pelo mundo. Recentemente, o game foi convertido para download no Xbox 360, e para quem nunca conferiu esta ótima versão lançado nos Arcades, esta é uma boa chance de conhecer.



COMO TUDO COMECOU

George Pie, Dave Shar e Morgan Ziegler são pilotos de testes de uma empresa de jogos chamada Psicone, que fabrica games com realidade virtual. Convocados para o teste de um novo jogo chamado Battletoads, cada um controla os personagens Zitz, Rash e Pimple, onde os três personagens juntam força para derrotarem a Rainha Dark Queen.

Pressionados pelo diretor da empresa, Sr. Vakuse pede aos três para que demonstrem dedicação, por ser o maior investimento já feito pela Psicone. Vakuse ordena a Silas, programador do jogo, para que deixe o jogo mais complicado e o game obtenha sucesso. Mas Silas desejando ser mais do que simplesmente um programador, ele deseja ser um dos Battletoads, mexe na dificuldade do jogo, planejando destruir os três pilotos da Psicone.

Enquanto Silas refazia o jogo, um acidente elétrico faz com que um portal da realidade terrestre se una com o mundo do Game Generator, programa usado para a criação do jogo. Imediatamente, a Rainha Dark Queen aparece em pessoa para Silas, exigindo que ele obedeça suas ordens, o qual concorda e reprograma o game para os pilotos, transformando-o em uma armadilha.

Ao visitarem o laboratório, George, Dave e Morgan, desconfiam de Silas e do Diretor Sr. Vakuse. Enquanto iniciam o teste do jogo, os três caem na armadilha armada pela Dark Queen e Silas, no qual aparecem e contam sobre o vírus inserido no jogo e que transforma George em Pimple, Dave em Rash e Morgan em Zitz, sendo eles os Battletoads. Com a mudança, os três são enviados a dimensão da Rainha Dark Queen para serem destruídos pelas tropas, atacando-os com todas as forças.

Mesmo com seus esforços em luta, a derrota já estava certa, quando surge o Professor T. Bird. Ele os ajuda, juntando forças contra a Rainha. Após serem ajudados, o Professor explica que já foi apaixonado pela Rainha Dark Queen, mas ao saber de seus planos contra o imperador Terran, que lidera a Corporação Galáctica, acabou se tornando inimigo. Agora, os Battletoads e o Professor T. Bird devem combater as forças do mal de Dark Queen e seu exército.

BATTLETOADS (NES)

Lançamento: Junho 1991

O pontapé inicial da saga foi no NES. Além de ser o melhor Battletoads da série, é um dos melhores games do console 8 Bits. A inovação que o game mostrou foi algo impactante para a época, mostrando fases que variavam entre o tradicional ande e bata, com fases de veículos e até fuga, o que resultou em sucesso de vendas e recebeu boas críticas da mídia. Toda a criatividade da Rare foi colocada à prova neste primeiro Battletoads, assim como o console que também foi posto à prova, pois Battletoads puxou o máximo do hardware do NES. Seus 2 megas de memória foram mais que suficiente para produzir um game rico em detalhes gráficos.

Algumas pessoas possuem o game a muito tempo, mas nunca conseguiram chegar ao final. Alguns até, sequer conseguiram passar da fase 3. Parece exagero, mas esse é um fato bem sério, pois a dificuldade do game é absolutamente doentia e desencorajadora. Alguns que se arriscaram no game, dizem que é totalmente injusto por não dar uma ajuda sequer. Geralmente, jogos neste estilo dão a opção de continues infinitos, mas com Battletoads não teve choro. O máximo que os produtores fizeram foi colocar checkpoints durante as fases. O multiplayer, ao invés de facilitar mais a vida de quem joga, só complica ainda mais. Muitas vezes um jogador acaba acertando o outro sem intenção, e isso pode provocar a morte de seu companheiro. É praticamente impossível terminar o game jogando com 2 jogadores. O game possuía apenas 3 continues, mesmo quando se joga entre 2 jogadores, e se perdesse todas as vidas, o game obrigava você a voltar ao começo da fase, independente do outro jogador estar com todas as vidas, tornando-se bem frustrantes em certas partes do game. Muitos sites já fizeram eleições dos games mais difíceis da história, e Battletoads sempre está entre eles.

Sua mecânica foi diferenciada dos outros jogos do estilo, evitando ficar preso em apenas um tipo de jogabilidade. A variação encontrada faz de cada fase uma nova experiência, então não é sempre que será preciso mais do que um simples punho para sair quebrando a cara dos inimigos. Uma pena que a versão americana contém alguns bugs. O mais grave acontece no multiplayer, bem na fase Clinger Winger, onde o segundo jogador fica impossibilitado de mexer seu personagem, sendo obrigado a perder todas as vidas para que o jogo possa prosseguir. Felizmente a versão Européia teve a correção destes bugs. Toda a trilha sonora é combinada com os cenários, que podem variar entre momentos de ação frenética, desespero ou em momentos mais calmos. Dave Wise compôs as músicas com bastante técnica e maestria, e merecem a devida atenção.

Como o game praticamente esgoelou ao máximo a potência do console, nada mais justo do que ver um espetáculo gráfico. O capricho que o game recebeu em sua produção deixou Battletoads à frente de outros games de sua época. Enquanto alguns cenários apresentam uma grande beleza simplista ou backgrounds que se movimentam independentemente, outros receberam tratamentos com efeitos 3D, dando uma sensação de profundidade ótima. A movimentação dos sapos ficou bem trabalhada e combinou com a jogabilidade descomplicada. **Nota: 10**

BATTLETOADS (GAME BOY)

Lançamento: Novembro 1991

A Rare não deixou o portátil de fora e levou a série para o seu bolso. O game foi lançado no mesmo ano da versão NES, e apesar de não ser a mesma versão do console, mereceu destaque por ser um ótimo trabalho, levando em conta as limitações do console de bolso. Suas fases são totalmente diferentes de seu antecessor, tornando-se uma aventura nova e original, além de possuir um enredo próprio. O game não perdeu sua essência e adiciona novos estilos às fases, que utilizam Jetpac, naves com tiros, cipós e até um Jet Ski, que pode ser usado como arma para bater no inimigo. Além das fases, as músicas também foram modificadas, mantendo toda a adrenalina do primeiro, que se diferenciam a cada fase atingida.

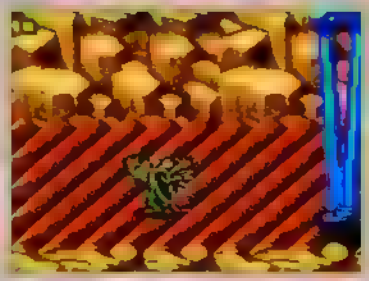
Embora o game continue divertido como no NES, a limitação de hardware fez com que o game pagasse um preço. Neste caso, a versão do Game Boy acabou se tornando uma experiência single player. Para alguns, isso nem fez muita diferença, imaginando se o sistema de dois jogadores contido no NES. Mesmo jogando sozinho, a experiência é compensadora. A jogabilidade simples e variada foi preservada. Por isso, quem jogou a versão do Nintendinho vai se dar bem jogando no portátil, sentindo-se familiarizado com as sequências de socos e pontapés cômicos. Pequenas diferenças nos golpes serão sentidos, como a falta da "chifrada" quando se executa uma cabeçada no inimigo, mas nada preocupante.

Porém, quem esperava que o game ficasse mais fácil em sua versão encolhida, pode esquecer. Para falar a verdade, o game ganhou um pouco mais de dificuldade, já que alguns obstáculos parecem impossíveis de serem superados. E para piorar, seu sapo não ganha vidas durante o game. Como no NES, há somente 3 continues. Se você perder todas, é enviado novamente para o início da fase. Novamente, a dedicação aqui é fundamental. Então é preciso perder muito para conseguir completar o game.

Durante o game, você controla Zitz através de 9 fases bem complicadas. Ignorando o fato do Game Boy ser em preto-e-branco, a Rare soube cuidar bem dos gráficos, ficando a versão do Game Boy acima da média e chegando

a surpreender quem joga. Os cenários trazem um visual bonito, mas dão a impressão de estarem pequenos se comparados aos personagens na tela, que ficaram grandes. Novos inimigos também foram inclusos nesta versão, além de bosses diferentes, mas são tão fáceis que nem parecem chefes de fases. Alguns trechos lembrarão fases de seu irmão mais velho, como é o caso da parte do Jet Ski. Na cronologia da série, este é o primeiro capítulo, que se passa antes dos acontecimentos de Battletoads do NES. **Nota: 8**

BATTLETOADS (GAME GEAR)
Lançamento: Janeiro 1993



Querendo expandir ainda mais a série, a Rare levou Battletoads ao Game Gear, colocando a mesma versão do NES no portátil, mas não conseguiu chegar nem perto do original. O game sofre de várias deficiências imperdoáveis, e uma delas é a de que o game não tem história. Todas as cutscenes que as outras versões possuem, sumiram na versão do Game Gear. E entre a conclusão de uma fase e a entrada de outra, só é mostrado a sua pontuação e vidas restantes. O game também não possui final. Ao derrotar a Dark Queen, a princesa simplesmente aparece e o game volta para a tela título, sem nenhum diálogo. A frustração de se treinar por dias seguidos e não ser recompensado com um final é muito decepcionante. Aliás, o game só tem a opção single player e não diz qual dos Toads está controlando. Ao todo, nove das doze fases existentes no original estão presentes nesta versão.

Houve mudança em todo o layout, com novos obstáculos, ou colocando os já existentes em locais diferentes. Para os que se arriscarem jogar no Game Gear, todo o treino feito na fase do Speedbike não vai valer de nada aqui. Em compensação, bater no paredão agora faz com que você apenas perca energia, ao invés de uma vida completa. Se bater, seu Toad vai simplesmente sair da Speedbike, fazendo com que seja necessário entrar novamente no veículo para continuar o percurso. Mesmo com a mudança do layout, o game ficou mais fácil do que o original. Mas a impressão que dá é totalmente o contrário, pois o que torna o game difícil são os controles. Os saltos ficaram menores e a dificuldade em conseguir realizar um salto em uma plataforma acaba virando uma luta. Em momentos de batalha, a recuperação de um golpe inimigo é demorada, e quando você finalmente consegue se recuperar, o inimigo já está acertando um novo golpe, fazendo com que você fique sem reação imediata.

Apesar de possuir tantas falhas, o game possui gráficos ótimos e com cores vivas, conseguindo mostrar do que o Game Gear é capaz. Mas não deixa passar batido a falta de alguns detalhes nos cenários, contidos na versão original. Por falar neles, a impressão que deu é a que alguns cenários ficaram mais estreitos, deixando a movimentação limitada. Houve uma pequena modificação no design dos personagens, principalmente do Toad que você controla, o que não chega a ser um problema. Para aqueles que gostavam de ficar batendo nos corvos para acumular mais vidas durante a descida da segunda fase, aqui ele simplesmente não funciona. As músicas continuam as mesmas, mas sem o brilho e empolgação de sua versão original. **Nota: 6**

BATTLETOADS (COMMODORE AMIGA - AMIGA CD 32)

Se você é louco para conhecer Battletoads nos computadores Amiga, mas nunca teve a oportunidade, devemos parabenizá-lo por nunca conseguir tal façanha. Se isso acontecer um dia, vai ser um desprazer, e será a única vez que você vai querer jogá-lo. Não é exagero. Battletoads do Amiga realmente é muito ruim, o pior jogo lançado da série. Enquanto eu jogava, tentava entender qual foi o motivo da Rare ter autorizado a Mindscape lançar ao público uma produção tão mal trabalhada assim. É certo que o desenvolvimento da versão não ficou a cargo de sua criadora, mas para o lançamento, foi preciso passar o material pelas mãos da Rare a fim de verificar o jogo a ser lançado.Talvez a Mindscape (produtora do jogo) estivesse ocupada fabricando o manual do game, pois a quantidade de informações contidas neste é totalmente desnecessárias, e daria para resumir cada oito páginas do manual em apenas uma. A produtora fez o terror dos fãs do Amiga e de Battletoads.

Apenas para começar, os sprites estão drasticamente pequenos. Os personagens perderam quadros de movimentação, possuindo apenas três quadros, e se tornaram praticamente ridículos correndo ou fazendo qualquer outro movimento. Sem contar o design de alguns inimigos, que foram prejudicados. O deslocamento das fases é terrível, somado aos bugs, inúmeros bugs que ocorrem inexplicavelmente durante sua tentativa de jogo. Existem várias falhas de programação que poderiam ter sido corrigidas, se tivessem tido tempo para verificar possíveis erros contidos. Ver seu inimigo caindo em um buraco invisível ou bordas de alguns lugares que fazem seu sapo cair, será uma rotina.

Todos os doze estágios estão presentes no game, com fases iguais a versão do NES, possuindo algumas pequenas diferenças. Infelizmente a jogabilidade não combinou com os estágios, o que poderia ter ajudado o game a sair de um fracasso maior. Os super golpes parecem que saem instantaneamente, mesmo sem precisar fazer a sequência inicial de socos. Sequência de socos? Aqui é praticamente impossível acertar uma sequência inteira. Com apenas um soco no seu inimigo, ele voa pra trás, ficando nula a possibilidade de se acertar a sequência completa até sair os super golpes. O som é praticamente inaudível de tão ruim que ficou, salvo a trilha tema de introdução. Por isso, nem faz diferença jogar sem som nenhum ou com ele. Falando em introdução, talvez seja a única coisa

que conseguiu se salvar. A apresentação do game ficou aceitável e é agradável assistir ao demo inicial. **Nota: 2**

BATTLETOADS (MEGA DRIVE)
Lançamento: Fevereiro 1993

Com certeza, esta é a conversão mais decente baseada no Battletoads original, entre todas as versões lançadas. Com exceção da tela demo e do final, que foi encurtado, tudo está em seu devido lugar. Todas as cutscenes, fases, músicas e layout original estão presentes. Contudo, Battletoads pode ser comparada ao console 8 bits, e é aí que o game peca. Era esperada uma versão de Battletoads que fizesse juz aos 8 bits a mais que carrega, mas Battletoads decepcionou por ser apenas uma conversão perfeita de um console da geração 8 bits e nada mais. Logicamente houve melhorias, mas a Rare teve a oportunidade de dar ao Mega um "algo a mais", além do que já continha na versão do NES, como incluir algum extra nesta, tais como novos estágios, novos inimigos e músicas novas. Mas não aconteceu, o que é uma pena.

Apesar de ser o mesmo game, Battletoads recebeu um novo tratamento em praticamente tudo. O que já era bonito no NES ficou ainda mais bonito na versão do Mega, com cenários mais detalhados e bem mais coloridos, o que agrada muito graficamente. Os Toads estão com seus tamanhos e sprites intactos, com os mesmos quadros de movimentação quando se anda, enquanto os inimigos ficaram com sprites um tanto quanto esquisitos. Todos os golpes são executados sem nenhum tipo de problema, assim como os saltos, que felizmente, funcionam perfeitamente como na versão do NES. A Rare praticamente tapou o sol com a peneira ao corrigir alguns bugs existentes no NES, fazendo aparecer outros nesta versão, principalmente na Ice Cavern.

Enquanto Battletoads no console 8 bits, era uma experiência agradável escutar as músicas, no Mega se tornou algo muito simples e às vezes irritante. Certamente são os mesmo arranjos que tornaram a versão do NES memorável, mas o estilo do som faz com que você queira jogar sem volume em algumas fases, exceto a fase Rat Racer, que ficou muito boa de ser escutada. Isso acaba sendo chato, pois se tratando de um console de 16 bits, era esperada também uma melhoria na parte sonora, o que não aconteceu. Sua dificuldade ficou menos intensa, mas não significa que o game possa ser terminado facilmente. Mesmo que com um pouco menos de intensidade, o game ainda continua dando trabalho a quem joga. Bem que a Rare poderia ter corrigido o problema do multiplayer, para não ter o terrível problema de acertar seu amigo, mas não chega a ser uma preocupação. Felizmente aqui ainda se consegue vidas fazendo de "peteca" os corvos da fase Wookie Hole, garantindo vidas extras. Mesmo sendo uma ótima versão, Battletoads ficou apenas como um clone bem maquiado da versão original. **Nota: 8**

BATTLETOADS in RAGNAROK'S WORLD (GAME BOY)
Lançamento: Fevereiro 1994

Aproveitando a porrada de ports que a Rare estava fazendo do Battletoads original, eles resolveram ganhar um dinheirinho extra e levar o game novamente ao Game Boy. Só que desta vez com a verdadeira versão do NES, mudando apenas o nome e a boxart do game. Apesar de ser o mesmo da versão 8 bits, a Rare fez com que o game ficasse com apenas 7 das 12 fases encontradas no original, sendo que as fases excluídas são a Surf City, Fire Zone, Elevator Shaft, Gargantua Ducts e Rat Racer. Isso acabou sendo uma decepção para os fãs, que queriam a versão completa no Game Boy. Enquanto as 4 primeiras fases e a Clinger Winger permaneceram intactas comparadas ao NES, o layout das fases restantes sofreu alterações que deixaram o game mais fácil, principalmente a útima fase (The Dark Queen's Tower). Para quem gostava de cortar caminho com os Mega Warp, fica até sem graça pular fases, sabendo que vai perder mais fases. Falando em Mega Warp, agora é preciso terminar a fase Snake Pit por completa, pois seu Mega Warp foi retirado.

Como é o mesmo game do NES, os cenários continuaram intactos, com alguns pequenos cortes quase imperceptíveis, o que garantiu uma fidelidade ótima. A diferença é que aqui você vê tudo em preto-e-branco. Até mesmo a Speed Bike foi muito bem preservada, garantindo a mesma velocidade de seu irmão maior. A jogabilidade também foi preservada, sem a preocupação de realizar um salto errado, como acontecia no Game Gear. Todas as sequências de golpes funcionam perfeitamente no portátil, com todas as finalizações exageradas que se tem direito.

A versão do Game Boy possui a mesma história do NES. Mas em nenhum momento dá pra saber qual dos Toads você está controlando, como acontece na versão do Game Gear, e nem mesmo no final aparecem os outros Toads. As músicas são as mesmas do NES, possuindo a mesma qualidade de áudio encontrada no console. Apenas o som dos socos desferidos pelo Toad ficou diferente, perdendo um pouco o impacto que era causado, mas não faz feio. **Nota: 7**

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (NES)
Lançamento: Fevereiro 1993

Apesar do game possuir uma história que não convence muito, Battletoads & Double Dragon se tornou um ótimo jogo e um motivo a mais para tirar a poeira do NES. Como o game usa o mesmo motor gráfico de seu antecessor, a Rare decidiu não mexer no design dos sapos, o que garantiu o mesmo visual do game anterior do console.

Além de controlar os personagens de Battletoads, é possível escolher entre Billy e Jimmy para entrar na briga, totalizando 5 personagens selecionáveis. Por incrível que pareça, a Rare conseguiu dar aos irmãos de Double Dragon uma jogabilidade ótima no estilo de Battletoads. Os golpes são fáceis de executar e o melhor, não é preciso apertar 2 botões para realizar um pulo como em DD. Como o game mistura os dois universos, alguns inimigos conhecidos de Double Dragon também dão as caras no game, como Abobo, Roper e o Shadow Boss.

Graficamente o jogo ficou fantástico. Os cenários possuem mistura dos dois universos, variando entre localizações urbanas e espaciais. Uma das fases se assemelha com o game Solar Jetman (game da Tradewest). O piso da segunda fase possui um efeito de rotação inacreditável para um console de 8 bits, coisa que poucos jogos do console tiveram a capacidade de fazer. A mecânica de jogo continua a mesma do NES. Como não poderia deixar de ser, existe a fase da Speed Bike, mas está tão fácil que nem de longe lembra a dificuldade do anterior. A diferença é que agora aparece inimigos para você derrotar, seja batendo com as pernas ou dando um impulso para bater no veículo do adversário. Novos golpes também foram adicionados, inclusive com as armas, que agora possibilitam jogar o inimigo para o alto e bater.

Para a felicidade de alguns, a Rare não exagerou (tanto) na dificuldade, deixando o game mais agradável de se jogar. Com um pouquinho de treino, o game pode ser concluído sem muitos problemas. Quanto às músicas, apesar de não empolgar tanto quanto o NES, David Wise novamente acertou na combinação com as fases, dando o tom certo para cada momento do jogo. Outra coisa que a Rare fez questão de aproveitar, foram alguns efeitos sonoros, como socos e explosões. **Nota: 8**

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (GAME BOY)

Lançamento: Fevereiro 1993

Desta vez a Rare acertou em cheio com os donos de Game Boy. A versão em preto-e-branco do crossover ficou idêntica ao NES, com o jogo totalmente completo, com todas as fases, golpes e inimigos. Mesmo sendo mais fácil que a versão de mesa, o game consegue divertir aqueles que esperam um game completo dos sapos. O portátil conseguiu fazer milagres, conseguindo passar a mesma experiência do seu companheiro. O game continua sendo single player, mas com direito a escolher qualquer um dos 5 personagens presentes nos consoles maiores. Mesmo assim, os Toads não se diferem um do outro na hora do jogo, assim como os irmãos Lee, que também não se diferem. Como se trata de uma versão de Game Boy, os gráficos sofreram uma pequena alteração, como é o caso da fase 2, onde o visual do piso foi simplificado para um piso sem os efeitos contidos na versão do NES. De resto,

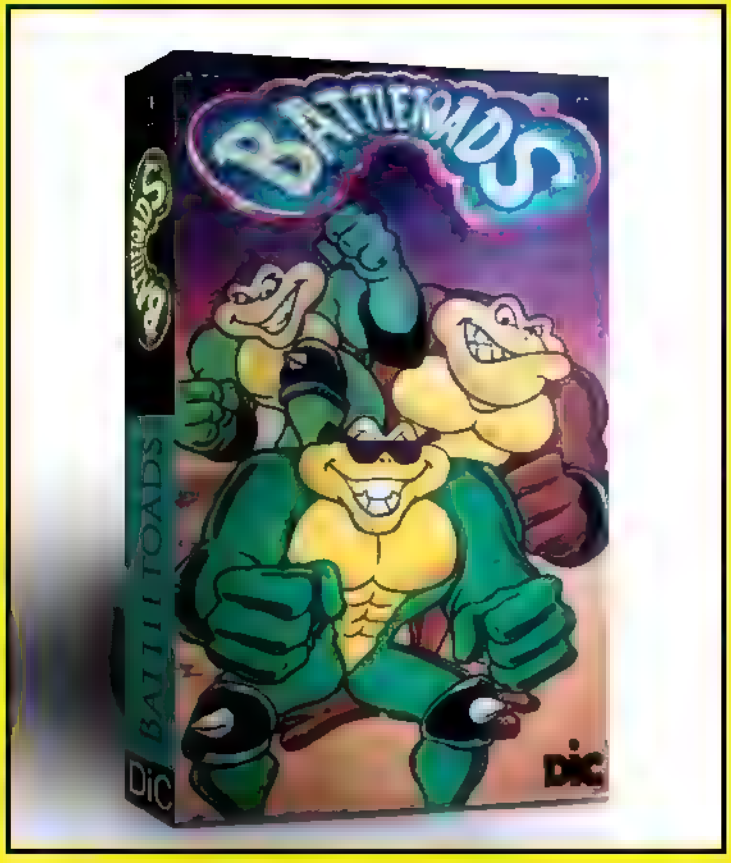
BATTLETOADS EM DESENHO E HQ

Aproximadamente, em novembro de 1991 após o lançamento do game, Battletoads deu às caras em desenho animado de 30 minutos. Foi produzido pela DIC Entertainment em um programa especial de férias da TV FOX Americana, mas em apenas um episódio, sendo exibido em um único dia

O desenho contava uma história diferente do game. Três surfistas estudantes do ensino secundário recebem a habilidade de se transformarem em sapos que são mais fortes do que simples humanos, e devem proteger o Professor T Bird e a Princesa Angelica da malvada Dark Queen

Ela planeja roubar o amuleto mágico da Princesa, para conseguir colocar em prática seus planos para dominar o universo. Estreando em um feriado, a intenção era promover o game para o Natal, mas a verdadeira intenção era tentar promover algum tipo de interesse no público e principalmente de estúdios, para a produção de uma série de outros desenhos baseado nos Toads. O desenho era uma lástima e ninguém gostou, alegando que parecia se tratar de um produto feito 50 anos atrás. Pouco tempo depois, o desenho foi lançado em VHS.

Os sapos também viraram uma revista em quadrinhos, que foi distribuída gratuitamente na revista Nintendo Power. Em sua história, a revista conta a história detalhada, desde a criação dos Battletoads quando os três amigos eram pilotos de testes de um jogo até o final do episódio do NES



tudo está em seu devido lugar. Alguns efeitos sonoros, como socos e explosões são os mesmos de Ragnarok's World, que diferem do NES. Todas as músicas estão presentes com o som típico do Game Boy, e demonstram pouca diferença em relação à versão do console.

Sua jogabilidade mantém a mesma qualidade do console de mesa. Novamente, todos os golpes estão como no NES, assim como os novos golpes e habilidades. A dificuldade foi mais moderada, mas ainda continua um game que exige um pouco de treino para se terminar. Em certos lugares, o número de inimigos na tela foi reduzido por causa do limite de hardware. Em compensação, alguns deles ficaram mais resistentes e difíceis de se derrotar (exceto os bosses, que nem mesmo parecem mestres de fase, de tão fácil que ficaram). **Nota: 7**

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON (MEGA DRIVE)

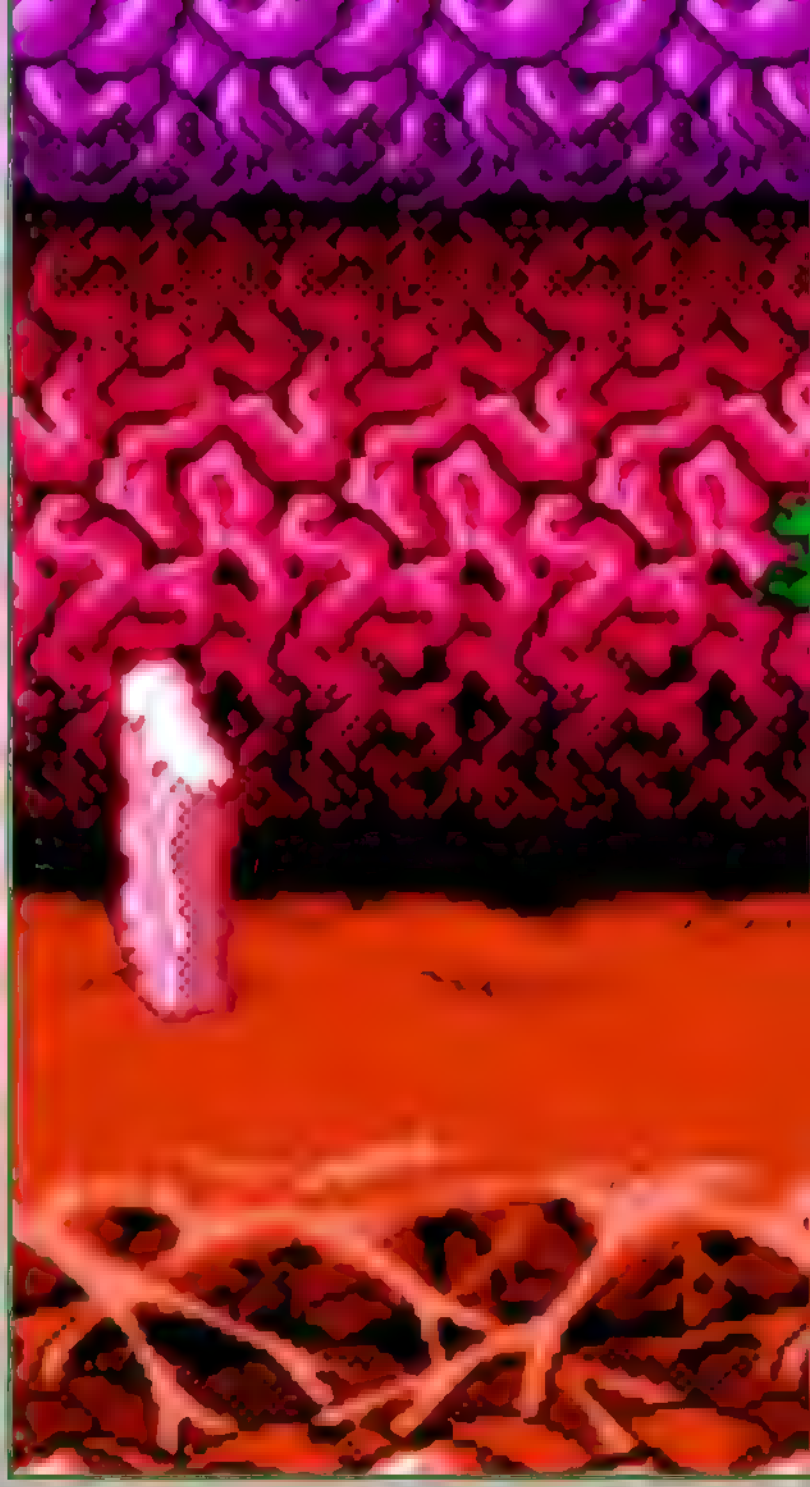
Lançamento: Fevereiro 1993

A Rare tentou se redimir com os fãs do Mega, tentando corrigir o problema causado pela versão de Battletoads que eles receberam... E conseguiram. Os produtores acertaram também no Mega com Battletoads & Double Dragon, entregando ao console um game da série que demonstra ser realmente um jogo de Mega Drive, conseguindo agradar aos que não ficaram convencidos com o port do primeiro game para o console da Sega.

Graficamente o game ficou bonito para um jogo de Mega Drive, mas os cenários ficaram apenas no básico, sem ganhar muitos detalhes. Apenas os sapos ficaram com uma aparência muito esquisita. Entre as três versões, o Mega se destacou na jogabilidade, que ficou ótima e mais rápida que as outras versões, sem nenhuma complicação. Mas a velocidade da Speed Bike da fase 2 ficou mais lenta, tornando-se algo fácil para se passar pelos obstáculos e inimigos. Os controles colaboram muito bem, e realizar golpes como as corridas são bem fáceis. Novamente, jogar com os irmãos Lee ficou mais fácil que os Toads, e são uma ótima escolha para quem está começando a jogar. O game não é difícil de terminar, ao contrário das outras versões, e como no Game Boy, alguns bosses ficaram muito fáceis, ao contrário de alguns inimigos que parecem que não vão morrer nunca.

Todas as músicas estão presentes na versão do Mega, com um som melhor e menos estridente que a versão recebida anteriormente, sem irritar os ouvidos. Apesar de possuir uma ótima jogabilidade, os sons de socos e explosões não ficaram tão bons, deixando a impressão que está se quebrando isopor. **Nota: 7**

BATTLETOADS & DOUBLE DRAGON



(SUPER NES)

Lançamento: Dezembro 1993

Apesar de não ser a versão que os fãs esperavam, na estréia da série no sucessor do NES, este crossover entre os sapos e os irmãos Lee consegue ser um bom game para se jogar com um amigo. Com certeza, esta é a versão mais detalhada entre os três consoles, embora esteja longe de mostrar o que o Super NES realmente era capaz de fazer. Tudo o que você viu nas outras versões, verá também na versão do SNES com algumas coisas a mais. A tela de apresentação ficou maior que das outras versões, além de estar a

Vocês acharam que não iríamos colocar esta foto? Olha, por pouco não mesmo

cara do SNES, com um visual mais bonito. Os cenários também receberam mais detalhes, como movimentos de fundo do cenário e alguns efeitos de sombra em objetos. Personagens receberam um pequeno aumento em seus tamanhos, apesar de estarem com a mesma aparência esquisita do Mega, principalmente os Toads.

Os golpes também são os mesmos, mas os personagens de Battletoads tiveram suas cabeçadas modificadas na aparência, que agora aparecem chifres grandes quando executado o golpe. Mesmo que a versão do SNES esteja melhor em gráficos, os controles foram um pouco prejudicados, possuindo uma jogabilidade mais pesada que as outras versões. Outro ponto que pode atrapalhar na jogabilidade, é o deslocamento das fases, que às vezes exige que o jogador ande mais da metade da tela para que a fase o acompanhe. Isso faz com que um inimigo que esteja chegando pela frente, possa provocar um ataque sem ter tempo para uma reação. Além disso, ao jogar com um dos irmãos Lee, percebem-se algumas falhas quando se tenta quebrar os itens bônus. Algumas vezes eles não realizam o pulo para saltar em cima do item e assim quebrá-lo, ficando enroscados em partes elevadas.

As músicas são as mesmas das outras versões, com um som mais puro e que aproveita o chip de som do SNES, assim como os efeitos sonoros de socos e explosões , que também ficaram bons, mas nada especial. O game continua difícil, mas não ao ponto do NES, que não perdoa ninguém.**Nota: 7**

BATTLETOADS in BATTLEMANIACS (SUPER NES)

Lançamento: Junho 1993

A continuação do primeiro game foi criticada pela mesmice que herdou de seu antecessor. Praticamente todas as fases já vistas antes, voltaram em novas formas, ficando este como apenas uma reciclagem do primeiro game. Tudo o que você viu na versão do NES verá novamente nesta versão, como a fase (irritante) da cobra, Speed Bikes e a corrida com o rato, que era disputada para destruir a bomba no final. A única diferença é que aqui foi inclusa uma fase de bônus, em que é preciso derrubar o maior número de pinos de boliche para se ganhar vidas. Outra mancada desta versão é o número de fases, que foi drasticamente reduzido para a metade de seu irmão mais velho, restando apenas 6 fases, podendo ser concluído rapidamente.

Mesmo com a falta de criatividade da Rare em se criar novas fases, o game ficou muito atraente em matéria de gráficos. Os cenários ficaram mais ricos em detalhes e conseguiu demonstrar o poder do SNES na época, com planos de fundo que conseguem transmitir uma sensação de profundidade, principalmente a lava de fundo na primeira fase. Os sprites dos personagens ficaram maiores e ótimos, principalmente os Toads, que estão enormes. No game, o primeiro jogador controla Pimple, enquanto o segundo controla Rash. Como não poderia deixar de ser, a nova versão possui alguns novos golpes. Se os Toads estiverem cercados de inimigos pelos lados, será desferido um golpe capaz de acertar os dois ao mesmo tempo. Os golpes aéreos ficaram bem mais eficientes, e agora se transformam em golpes especiais como as chifradas. Pimple pode fazer seu punho aéreo se transformar em um peso de ferro de 1 tonelada, enquanto Rash pode dar um chute que se transformará em machado.

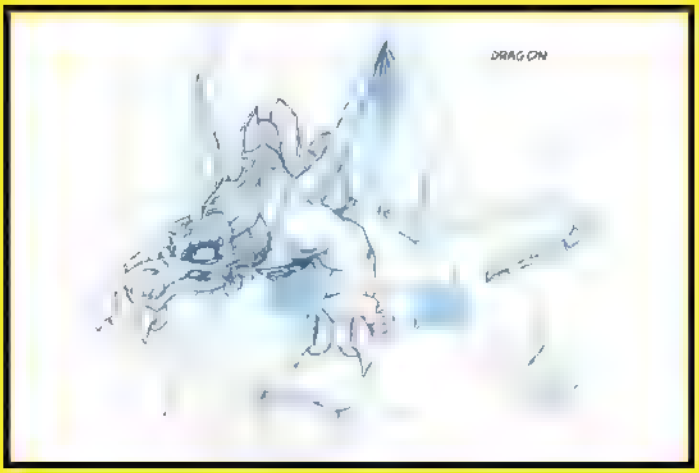
As músicas, apesar de não receberem o mesmo mérito de sua primeira versão, estão ótimas. Novamente David Wise dever ter se inspirado em alguma banda de rock para a criação das músicas, pois algumas possuem toques com guitarra, como o tema de abertura. Seguindo o mesmo caminho do primeiro, a dificuldade aqui é impiedosa e é preciso tempo para se concluir o game, já que algumas

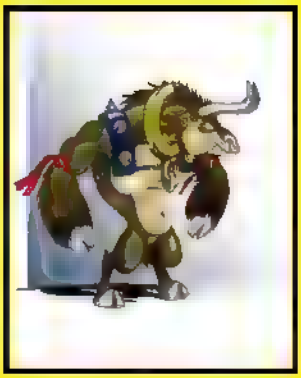
FOI PRO BREJO

Poucas pessoas sabem, mas o primeiro game da série estava para desembarcar no PC e no Atari ST, juntamente com o lançamento da versão do Amiga. Eles seriam produzidos também pelas mãos da Mindscape. Vários anúncios foram publicados junto com a versão Amiga, onde era divulgado que o game estaria disponível também para os outros dois sistemas. Ao que tudo indica, as outras duas versões seriam o mesmo da versão lançado para o Amiga, já que todas as três versões seriam lançados na Europa

Existem também algumas evidências de que o outro console que estava para receber a primeira versão era o Master System, este desenvolvido pela Rare e distribuído pela Sega, também apenas na Europa. Apesar de nunca ter sido divulgado pela imprensa, fontes indicavam que a versão do Master System estava em produção. Isso fica claro em um VHS promocional, onde são citadas versões de Mega Drive/Genesis e Master System. Curiosamente, o Game Gear não é listado no VHS, mas acabou recebendo a versão. Outra evidência veio da confirmação de um ex-representante da Sega Espanhola, que confirmou a um site dedicado a série, que possuía a EPROM da versão de Master System. Segundo este representante, o game foi cancelado devido ao reflexo do fracasso do Sega CD. Com o game cancelado no Master System, alguns desconfiaram que a versão do Game Gear seria, na verdade, a versão a ser lançada para o console.

Após 10 anos sem notícias da série, Battletoads deu sinais que voltaria aos consoles em 2004, quando o designer-chefe da Rare disse que um game da série para o Game Boy Advance seria muito bom. O tempo foi passando e nada dos sapos aparecerem, caindo no esquecimento da galera. Apesar de nunca ter sido lançado, o vídeo de uma versão proto-beta foi publicado tempos depois e mostrava como iria ficar o game no portátil. Também foram liberadas algumas artworks de inimigos que estariam presente na versão do Game Boy Advance (que podem ser conferidas logo abaixo). Pelo que o vídeo mostrou, é preciso dar graças a Deus que ele foi cancelado





fases exigem que você decore certas partes para conseguir sair vivo. **Nota 8.**

BATTLETOADS in BATTLEMANIACS (MASTER SYSTEM)

Lançamento: Julho 1994

Praticamente podemos falar que a Tec Toy salvou o Master System da exclusão dos sapos na sua geração, conseguindo os direitos da versão de Battlemaniacs cancelada para o console e trazendo para o Brasil o projeto quase completo, para ser lançado em terras tupiniquins. Mas ao jogarmos, não dá a sensação de estarmos jogando um game completo, e ficou parecendo que a Tec Toy só fez a capa e colocou para venda. Em muitas partes do game aparecem bugs grotescos, que jamais poderiam acontecer, como andar pelo espinho na fase da cobra. Outros problemas incluem blocos de colisão em lugares que não existe nada para te atrapalhar. Você acaba perdendo uma vida sem motivo.

O game segue a mesma linha de Battlemaniacs do SNES, com a mesma história. Logicamente se trata de um console de 8 bits, então houve sacrifícios. Os personagens foram reduzidos de tamanho e alguns dos cenários perderam seus efeitos, mas todos eles estão lá. O tamanho das fases também foi drasticamente reduzido. Tanto que às vezes você pensa que está chegando na metade da fase, quando na verdade ela termina. Quanto aos gráficos, incrivelmente eles ficaram em um nível ótimo, com cenários que reproduzem com clareza a experiência do SNES.

Outra parte que a versão peca, é a falta de músicas, principalmente na fase da Speed Bike, que simplesmente não existe. Você só ouve o som do cenário e nada mais. A dificuldade existente no SNES foi diminuída, mas ainda assim, o game ficou difícil. Pena que a Dark Queen não se encaixa no quesito dificuldade, pois derrotá-la é mais fácil que o primeiro inimigo do jogo. Os golpes estão presentes do jeito que são no SNES, e o controle colabora bastante com a execução dos golpes. **Nota 6.**

BATTLETOADS (ARCADE)

Como já sabemos, Super Battletoads foi a primeira versão lançada para Arcade e a última versão da série. E se mostrou muito bem. Esta versão é o que as versões lançadas depois do NES queriam ser, mas não conseguiram. É realmente uma pena que o game não tenha recebido atenção o suficiente do público, pois o game fez bonito no Arcade. Embora este não possua muita variedade entre as fases, esta foi a que mais se diferenciou do resto da família, pelo seu estilo único de violência. Além de outras características, ganhando elementos que o destacou do resto da família.

Pela primeira vez, até 3 pessoas podem jogar simultaneamente, o contrário das outras versões, além de poder escolher qual dos três Toads você quer jogar. Isso fez com que cada um deles ganhasse características próprias, como os golpes. As finalizações são diferentes

BRINQUE COM O CONTROLE

No lançamento de Battletoads do NES, a extinta Ação Games publicou em sua edição nº 2, o passo a passo para se conseguir chegar ao fim de Battletoads. Porém, quando chegamos na parte da fase Clinger-Winger (fase 11), os redatores colocaram uma dica um tanto quanto inusitada para conseguir vencer a fase . Um dos pilotos deu a dica de abrir o controle e usar apenas as partes de borracha do direcional com o a placa do controle. Assim, os controles ficariam mais precisos, facilitando na hora das curvas. Na matéria, os pilotos publicaram uma foto do controle de Phantom System que eles usaram para a dica. Alguém se arriscou?

para cada um, mas além das finalizações, existem também ataques no chão, que abusam da violência do game. Enquanto Zitz aciona uma broca em seu braço e estoura a cabeça do inimigo, Pimple usa um peso de 1 tonelada com os pés na cabeça do inimigo. Já Rash usa suas garras (sapos com garras??) para perfurar o corpo do adversário. Os personagens também são capazes de degolar os adversários com seus golpes aéreos, como pernas com serra elétrica e um machado. Além de golpes, cada Toad possui vantagens e desvantagens. Rash é o mais rápido entre os três, mas possui golpes mais fracos. Pimple é o personagem mais forte, mas é lento, e Zitz demonstra um equilíbrio entre força e agilidade, sendo a melhor opção para iniciantes.

Apesar de trazer alguns inimigos dos games anteriores, Super Battletoads não apresenta a Dark Queen como boss em sua história. Isso também o diferenciou dos demais games da série. Algumas fases também se assemelham aos outros games da série, como é o caso da fase 4, que traz de volta a experiência da segunda fase do original. O destaque vai para a última fase, que possui uma jogabilidade inédita na série, trazendo uma experiência no estilo do clássico Contra, onde seu Toad atira em inimigos e obstáculos a bordo de uma nave. Sem sombra de dúvidas, Battletoads demonstrou um salto gigantesco na série em matéria de gráficos, possuindo um visual muito bonito e detalhado. Os personagens são grandes e com sprites bem construídos, principalmente os bosses, que são enormes.

O game possui apenas 6 fases, mas cada uma com um tamanho aceitável, o que vale a experiência. Como sempre, a dificuldade fala alto aqui. Terminar o game sem pegar continues é uma tarefa árdua e exige muito treino. A música do game é ótima e traz agitação ao jogo, possuindo em cada fase uma música que se encaixa perfeitamente com o ambiente. O som também recebeu novidades. Agora o game traz vozes entre os personagens principais e inimigos, além de algumas pequenas narrações. **Nota: 9**

HISTÓRIA BATTLETOADS NES

Depois de ser humilhantemente derrotada pela Corporação Galáctica na batalha de Canis Major, a malvada Dark Queen e seu exército foram renegados para as profundezas do universo. A bordo da nave espacial Vulture, o Professor T. Bird e os Battletoads escoltam a Princesa Angelica de volta ao seu planeta natal, onde seu pai o Imperador Terran, aguarda sua chegada em segurança.

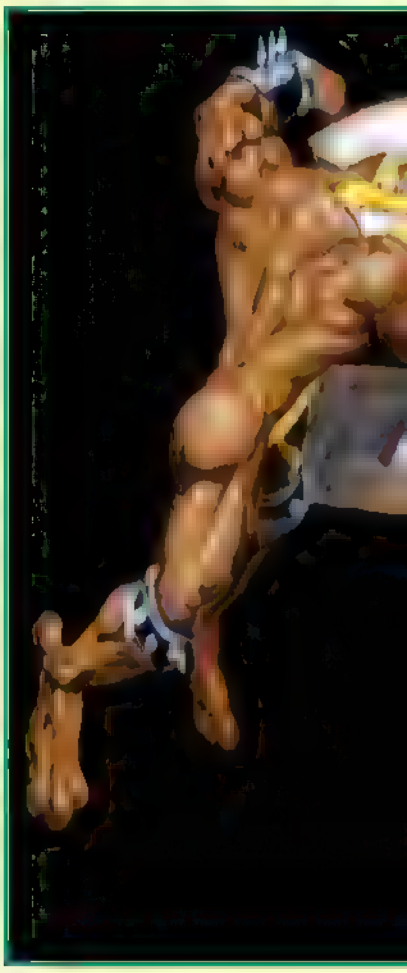
Durante seu retorno, Pimple decide levar a Princesa em um passeio no Toadster, nas proximidades da nave Vulture para uma área de lazer. Mas enquanto eles passeavam, a Rainha Dark Queen consegue capturá-los com sua nave Gargantua, antes de conseguirem voltar para a Vulture. Felizmente, Pimple consegue enviar um sinal de socorro antes de o Toadster ser engolido e enviado para o Planeta Ragnarok, onde a Rainha das Trevas domina. Ao receber o sinal o Professor T. Bird envia Rash e Zitz para resgatarem seu amigo Pimple e a Princesa Angelica.

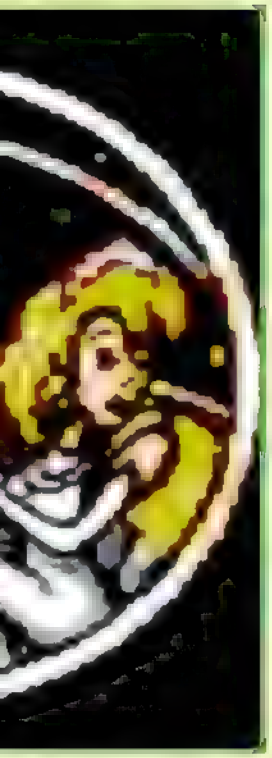
PERSONAGENS

ZITZ

Seu nome verdadeiro é Morgan Ziegler e é o líder dos Toads. Zitz é bem tático e prefere treinar técnicas de combate para economizar força durante as batalhas.

Curiosidade: Zitz aparece em todos os jogos da série, mas nem sempre como personagem jogável. No Battletoads original, Zitz só era controlável se jogado em 2 Players. Já no Game Boy, ele foi o único Toad a ser controlado. Sua ausência em Battlemaniacs se deve ao fato de ter sido vítima de uma emboscada surpresa, sendo capturado pouco antes dos acontecimentos em Battlemaniacs. No primeiro game Battletoads, Zitz era controlado pelo 2º Player e sua cor era um tom meio amarelado, para diferenciar do 1º Player. Porém, nos outros Battletoads, sua cor se transformou em um verde claro.





PRINCESA ANGELICA

Filha do Imperador Terran, a Princesa Angelica será a futura líder da Corporação Galáctica. Ao lado do Professor T. Bird e protegida pelos Battletoads, a Princesa tenta impedir a Dark Queen em seus planos contra seu pai e de tentar dominar o universo.

Curiosidade: A Princesa Angelica também não é um personagem jogável em nenhum capítulo da série, mas está sempre presente na história. Apesar disso, a Princesa não teve participação em Battletoads do Arcade.

DARK QUEEN

Comandante suprema de um exército de ratos e porcos no planeta Ragnarok, Dark Queen tenta de todas as formas acabar com o Imperador Terran, para dominar a galáxia. Ao tentar destruir o Professor T. Bird e a Princesa Angelica, é detida pelos Battletoads, no qual tenta acabar com eles e ter seu caminho livre para enfim conseguir seu principal objetivo.

Curiosidade: Praticamente em todos os jogos da série a Rainha fez parte da história. Porém, apesar de aparecer na versão do Arcade, Dark Queen não aparece para lutar contra os Battletoads, como nos outros capítulos da série.

PIMPLE

Seu nome verdadeiro é George Pie e é o mais forte dos Toads. Mas é medroso. Ao contrário dos companheiros, Pimple prefere usar sua força bruta sem pensar muito ou falar.

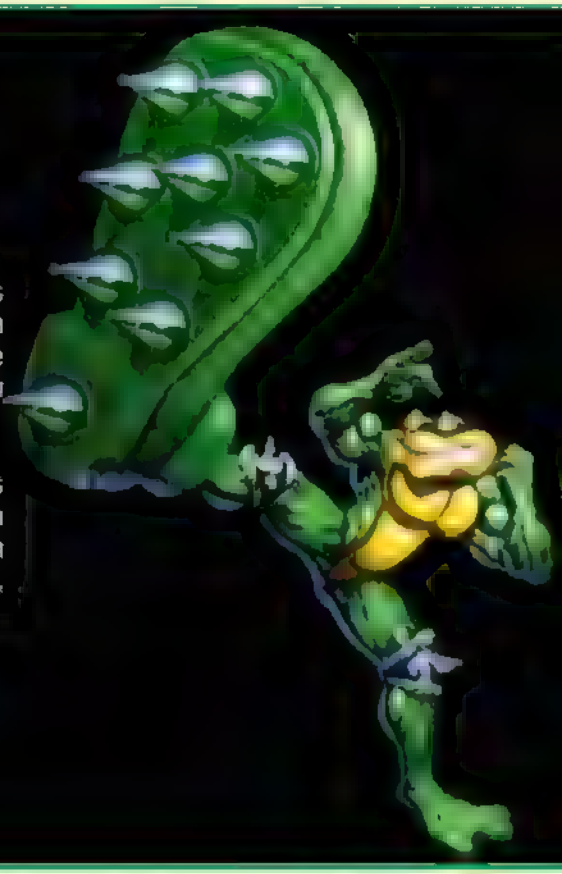
Curiosidade: Pimple não era jogável no primeiro game da série, por ter sido seqüestrado junto com a Princesa Angélica. Em compensação, em todos os outros capítulos (exceto no Game Boy) ele foi selecionável. Sua cor sempre foi a mesma desde o primeiro capítulo.

PROFESSOR T. BIRD

Professor T. Bird: Outrora apaixonado pela Dark Queen, hoje o professor T. Bird luta contra Dark Queen e seus planos contra o imperador Terran. O professor agora é mestre dos Battletoads, que lutam contra a Rainha das Trevas, e passa as instruções aos Toads em suas missões.

Curiosidade: Apesar de não ser um personagem jogável em nenhum capítulo da série, o Professor sempre esteve presente na história da série, mas não chegou a ter nenhuma participação em Battletoads do Arcade.

RASH



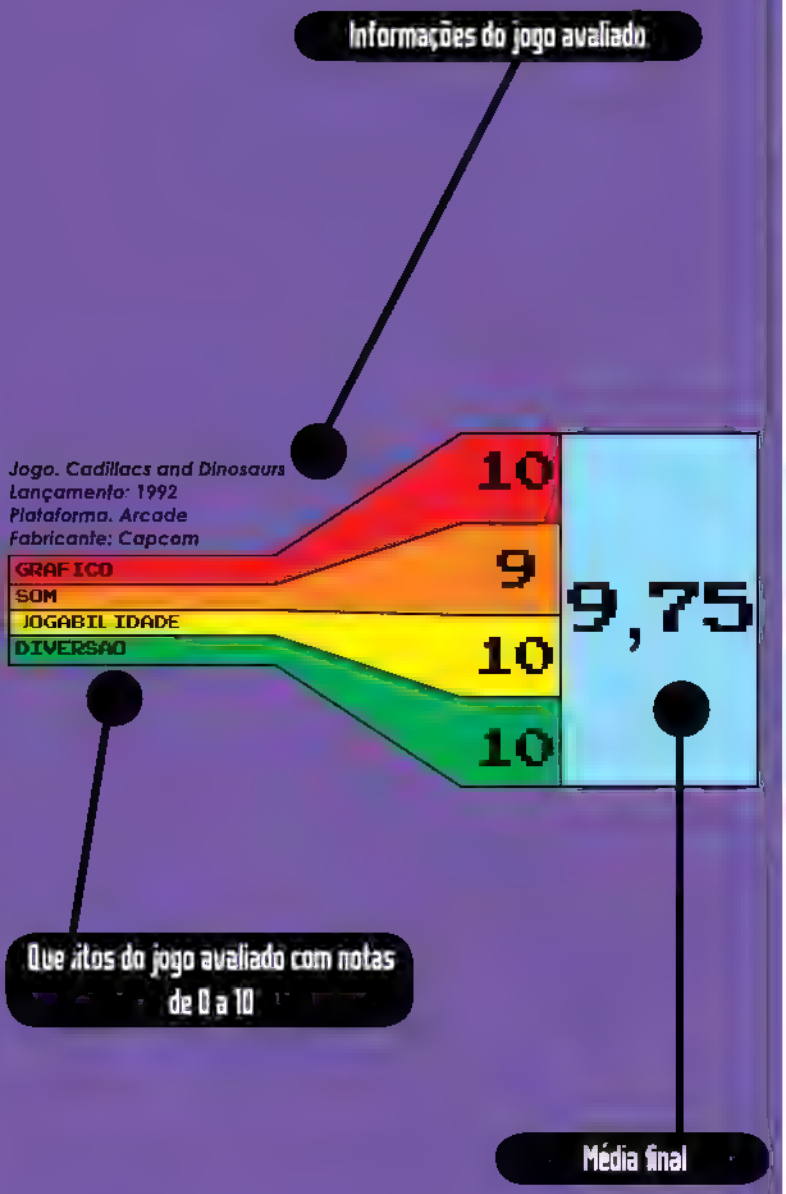
Seu nome verdadeiro é Dave Shar e é o mais extrovertido entre os três, adorando fazer piadas. Rash é o mais baixo dos Toads, mas sua rapidez e habilidade compensam sua estatura. Ele é diferenciado pelo seu gosto em usar óculos escuros e joelheiras.

Curiosidade: Rash esteve presente no Battletoads original, jogando com o 1º Player, mas ficou de fora na versão do Game Boy depois de ser raptado. Rash voltou como personagem jogável em Battlemaniacs, sendo controlado pelo 2º Player.

GAME
Senior
diversão do passado sempre presente

Nosso metódo de avaliação

O Valor das Notas:
0 a 3 = ruim
4 a 7= médio/regular
7 a 10 = ótimo/excelente



REVIEWS

Nesta edição

The Misadventures of Flink >> Mega Drive
Kenseiden >> Master System
Batman Return of The Joker >> NES
ActRaiser >> SNES
Haunted House >> Atari2600
Snow Bros.>> Arcade
Street Hod >> PC
Super Adventure Island>> SNES

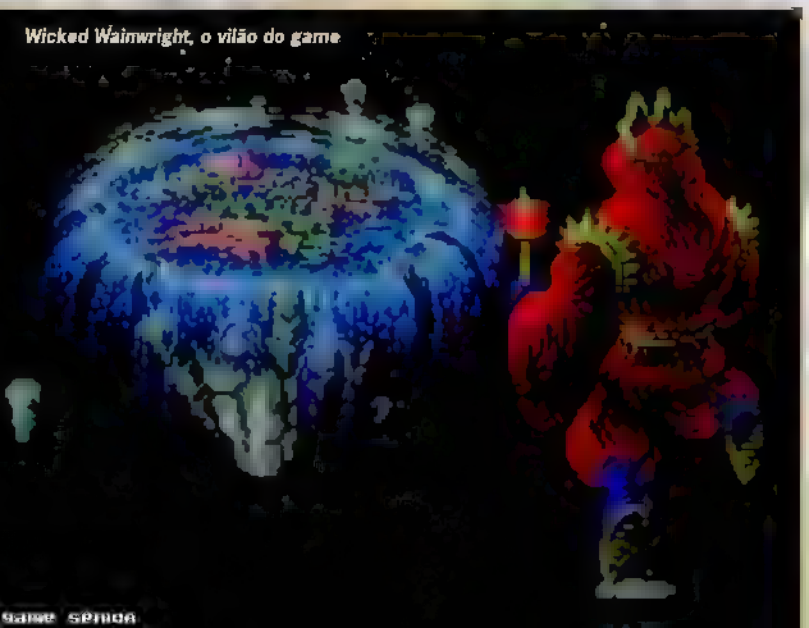
THE MISADVENTURES OF FLINK

Fantasia e confusões do aprendiz de feiticeiro Flink

Por Old

The Misadventures of Flink foi uma criação genial de: Henk Nieborg e Erwin Kloibhofer (os mesmos de: Adventures of Lomax e Lionheart) com versões para: Mega Drive, Sega CD e Amiga CD 32. Segundo nossas fontes de pesquisa, Flink é uma produção européia (o que explica em partes por que muitos consideram este título obscuro) mesmo portado para os EUA não ganhou o destaque merecido nas revistas especializadas em sua época. Hoje, com os emuladores e suas compilações, o grande público tem a oportunidade de conhecer esta obra prima da Psygnosis e nós da Revista Game Sênior temos a satisfação de fazer este review para todos os fãs do Mega Drive.

O mundo de Imagica vivia na paz e harmonia graças aos esforços dos Elders (Feiticeiros Anciãos que cuidavam do equilíbrio e magia), mas, o perverso Wicked Wainwright queria ser o Feiticeiro mais poderoso de toda Imagica e em mais um dos seus planos diabólicos sequestrou os 4 feiticeiros tomando para si seus poderes.



Wicked Wainwright, o vilão do game

O herói da História é Flink, aprendiz destes feiticeiros, que ao perceber as nuvens negras sobre Imagica e o exército de monstros de Wicked causando o caos e desordem, sabia que algo muito estranho estava acontecendo. Reunindo os poucos feitiços que aprendeu, Flink entra de cabeça na missão de resgatar seus mestres e trazer a paz para Imagica. A sua jornada por Imagica não será nada fácil, junte-se á Flink nesta incrível aventura cheia de magia. Dentre os vários títulos existentes e portados para o Mega Drive, Flink, ganhou destaque e elogios da redação, como uma verdadeira obra de arte na parte gráfica. O jogador notará tanto na textura dos gráficos de fundo quanto nos detalhes das fases, o trabalho primoroso dos programadores no jogo. Os traços estilizados de Flink e dos inimigos de jogo deixaram o jogo mais animado e com aspecto de um desenho animado.

Pena que estes inimigos se repetem com muita frequência nas fases, mas nada que tire a diversão e o desafio. A parte sonora do jogo não é muito variada, mas capta bem o clima de fantasia medieval proposta pelo jogo, não é irritante, é bem suave e agradável aos ouvidos. As versões Sega CD e Amiga, melhoraramum pouco a parte sonora do jogo em relação a versão cartuchos do Mega Drive, mas basicamente, são as mesmas trilhas. Se os

Um dos gráficos mais bonitos e bem elaborados para um jogo de Mega Drive.

programadores do jogo tivessem dado a mesma atenção á jogabilidade, quanto deu a sua parte gráfica, Flink, sem sombra de dúvidas, poderia ser um dos melhores jogos de plataforma existentes para o Mega Drive. O que compromete a jogabilidade é a falta de um botão para o personagem correr, melhorando a performance da sua movimentação pelas fases, este movimento existe, porem o direcional deve estar pressionado por alguns segundos na direção onde o personagem quer correr, isso acaba atrapalhando um pouco o jogador na hora de saltar nas plataformas.

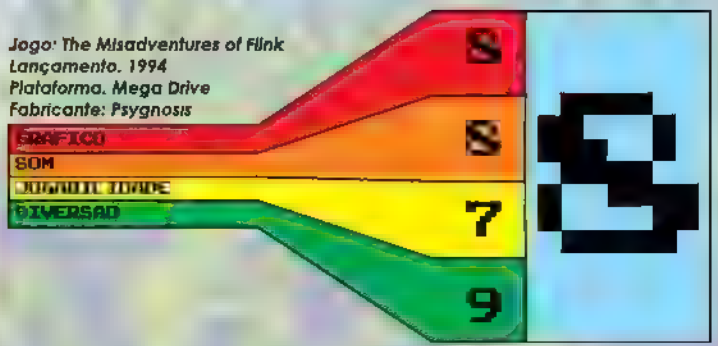
O mesmo pode ser dito na hora em que o personagem fica dependurado em alguma corda, a diagonal juntamente com o salto não é 100% precisa, como também, os saltos em plataformas ou sobre os inimigos (como uma das formas de ataque) se não for bem calculada, em alguns casos pode ser fatal. Lembrando que o medidor de vidas é o Becker no canto superior esquerdo da tela, cada item mágico que Flink pega durante o jogo, enche este Becker.

Quando atingido por um dos inimigos de fase, Flink pode recolher o item mágico antes que ele desapareça, enchendo o Becker novamente. Se Flink for atingido quando o Becker estiver vazio, é uma vida á menos para o personagem. Outra forma de ataque é o arremesso de pedras e outros objetos nos inimigos, lembrando que os objetos às vezes podem ser usados na resolução de alguns pequenos puzzles simples no decorrer do jogo. Mas tirando estes detalhes, Flink possui uma jogabilidade muito interessante. A habilidade do personagem de combinar ingredientes e criar feitiços tanto como forma de ataque quanto para atravessar alguns dos desafios do jogo, foi uma sacada bem criativa. O jogador pode retornar á fases anteriores em busca de ingredientes. O jogo conta com tutoriais (pergaminhos) que irão te passar os ingredientes certos para cada um dos feitiços, nenhum deles pode ser usado antes que leia estes pergaminhos, por isso olho vivo nos vários baús espalhados pelo jogo.

Apesar de algumas pequenas falhas na jogabilidade, Flink é um jogo divertido e que irá entreter o jogador por várias horas graças aos seus vários desafios espalhados pelas fases e no aprendizado dos feitiços. Consideramos injusto que Flink seja taxado como obscuro, mas se as gerações assim o fizeram, mais do que na hora trazermos á tona este clássico divertido do passado para os jogadores sempre presentes.

Na imagem acima, um dos chefes do game que assim como nos gráficos, também demonstram uma trabalho de arte muito bacana para o console de 16 bits da SEGA

Jogo: The Misadventures of Flink
Lançamento. 1994
Plataforma. Mega Drive
Fabricante: Psygnosis



KENSEIDEN

Um jogo de ação excelente!

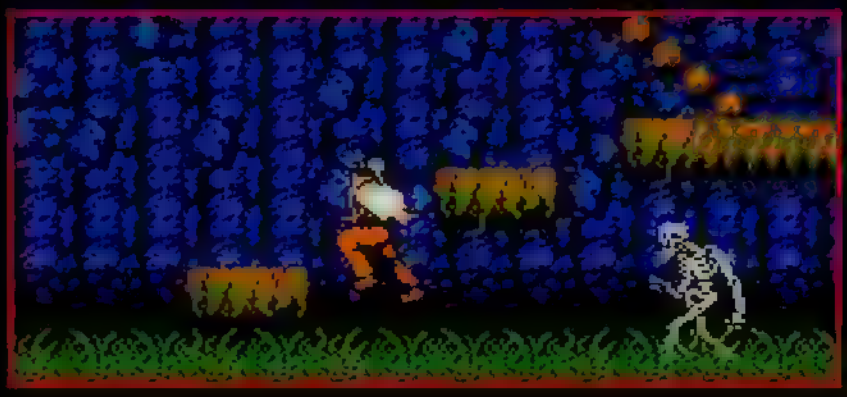
Por André Breder

No ano de 1988 a SEGA lançou aquele que é considerado por muitos, como uma das grandes obras primas do Master System: trata-se Kenseiden, um excelente jogo de ação estrelado por um destemido samurai. O principal ponto positivo de Kenseiden é seu criativo modo de jogo, onde o protagonista ganha novas habilidades ao derrotar os chefes que ele irá encontrar durante sua jornada. Numa época em que grandes jogos de ação começavam sua história no console de 8 bits da rival Nintendo (como Castlevania e Mega Man), Kenseiden fez bonito, não ficando devendo em nada para os jogos de mesmo gênero de sua concorrente.

A história do game é a seguinte: Hayato, um grande samurai, tem uma difícil missão a cumprir, pois ele deve seguir por várias regiões do Japão para recuperar a 'Espada do Rei Dragão' juntamente com os pergaminhos mágicos, que são herança de sua família e que lhe foram roubados pelos Warlocks, criaturas demoníacas que dominaram o país. Hayato deve derrotar cada um dos líderes dos Warlocks, até estar apto a adentrar o Castelo Vermelho do maligno Yonensai, que é o líder supremo dos Warlocks.

Recuperando os Pergaminhos Mágicos!

Kenseiden com certeza é um dos melhores gráficos para o Master System



Ao contrário da maioria dos títulos disponíveis no console, Kenseiden sem dúvida é o jogo mais sombrio do Master System

Como já foi comentado, ao recuperar cada um dos pergaminhos mágicos, Hayato aprenderá uma nova habilidade. Chegar ao último chefe com todas as habilidades que o jogo permite, será essencial para conseguir derrotá-lo, portanto o jogador deve antes de invadir o Castelo Vermelho, tomar as devidas precaucões, visitando todas as regiões do jogo e derrotando seus respectivos chefes.

As habilidades que Hayato pode conseguir durante o jogo são: High Jump (pular mais alto), Slash with Sword (habilidade de fazer um ataque em forma de arco), Smash the Helmet of Foe (ataque em forma de arco no ar), Kill by Stealth (ataque de alcance maior enquanto está abaixado) e Berserker (atacar sem parar enquanto caminha).

Desbravando o Japão antigo!

Em Kenseiden, cada uma das fases representa uma das províncias do Japão antigo. Após completar a segunda fase, o jogador pode escolher para qual ele deseja seguir, apertando o botão 1 para escolher uma das fases no caminho e o botão 2 para entrar na fase. Essa liberdade de escolher seu caminho só torna o jogo ainda mais divertido, e também há a possibilidade de até mesmo voltar a visitar uma fase já completada!

Mas mesmo com toda essa liberdade, o jogador deve ter em mente que deixar de visitar certas áreas, significa também, em alguns casos, deixar de enfrentar aquele chefe que possui um dos pergaminhos mágicos, ou seja, Hayato deixará de aprender uma nova habilidade que poderá ser muito útil no decorrer do jogo. Portanto, para chegar a final do jogo com plenas condições de terminá-lo, é realmente necessário visitar todas as fases do jogo, ou pelo menos as mais importantes, que guardam os chefes para serem derrotados. Durante a jornada de Hayato, o mesmo poderá encontrar vários itens importantes para sua sobrevivência. Os mais simples são o Hyotan, que é uma pequena cabaça que traz em si

algum líquido milagroso pois restaura um pouco da energia perdida de Hayato; e a Katana, que deixa os ataques mais fortes. Mas há outros 3 tipos de itens bem mais difíceis de se conseguir, e que consequentemente, são bem mais valiosos: Inro, que é um tipo de caixa medicinal que enche a energia de Hayato quando a mesma chegar a zero; Nikki, um diário que vale um continue; e Kokeshi, um boneco de madeira que vale uma vida extra.

Há ainda no jogo dois itens bem valiosos, que só podem ser conseguidos em duas fases de treinamento do jogo. Estes itens são uma espécie de amuletos (sendo um azul e um vermelho) que são chamados de Omamori, e ambos aumentam a defesa de Hayato. No total o jogo traz 4 fases de treinamento, sendo duas com os amuletos Omamori como prêmio, e mais duas em que no final o jogador tem sua energia aumentada. Passar por estas fases de treinamento não é uma tarefa nada fácil, já que basta um erro para ter que voltar para o início das mesmas e ter que começar tudo de novo!Após cada fase de treinamento vencida, ela se torna uma espécie de abrigo para Hayato, onde ele pode sempre recuperar sua energia perdida.

Gráficos e Sonoridade

Kenseiden possui ótimos gráficos, com cenários bem detalhados e inimigos bem montados. As cores do jogo estão no tom correto para um jogo mais adulto. Nada de ambientes super coloridos que dão aquele clima "alegre" e "feliz" de outros jogos de ação mais infantis do Master System, como Alex Kidd, por exemplo.

Em alguns cenários até mesmo crânios humanos estão a mostra! O jogo só possui dois megas de memória, mas mostra que seus produtores souberam muito bem ir até o limite que podiam, dando a Kenseiden gráficos que não ficavam devendo em nada para seus concorrentes na época.

Os efeitos sonoros estão muito bem feitos e bem diversificados. O som dos golpes e ataques de Hayato estão ótimos, assim como os demais efeitos produzidos pelos inimigos. Até mesmo as cachoeiras do jogo possuem um som característico, algo que dá maior profundidade e uma perfeita ambientação para o jogador. A trilha sonora é bem bacana, com músicas que passam diversos climas para o jogador.

Em alguns cenários elas serão empolgantes e agitadas, já em outros lentas e macabras. Cada tipo de cenário tem sua trilha sonora característica, e todas acabam funcionando de maneira perfeita em cada um deles. Destaque para as músicas do chefes do jogo que são capazes de empolgar até defunto!

Jogabilidade e Dificuldade

Os controles são simples e funcionais. No começo serão poucos comandos possíveis, mas a medida em que Hayato vai recuperando os pergaminhos mágicos, eles irão aumentar, pois ele passará a ter mais tipos de comandos para executar.

Mesmo com o limitado controle do Master System, que tem apenas um botão direcional e mais dois botões de ação, os produtores de Kenseiden foram inteligentes o suficiente para extrair ao máximo as possibilidades de comandos, fazendo combinações entre os botões para que certos golpes ou ações especiais pudessem ser executadas, e felizmente sem serem difíceis ou complicados de fazer.

Kenseiden pode ser considerado um jogo bem difícil, com estágios que vão ficando cada vez mais complicados à medida em que o jogador prossegue na jornada de Hayato.

Os primeiros cenários serão moleza, mas os finais apresentam um dificuldade bem alta, com muitos inimigos "enjoados" que insistem em ficar no seu caminho. Alguns serão tão covardes que até tentarão fazer com que Hayato seja literalmente jogado em um abismo, perdendo assim uma vida.

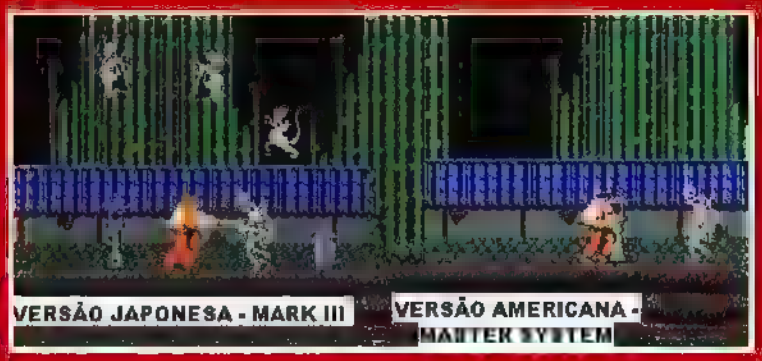
Da mesma forma que Castlevania, em Kenseiden há uma série de abismos e buracos que parecem terem sido criados de forma estratégica para que os inimigos te empurrem para dentro deles! Os chefes do jogo também vão ficando cada vez mais complicados, mas o jogador deve ter em mente que cada um deles possuiu um ponto fraco e uma forma particular para ser derrotado.

Alguns chefes ainda poderão ser derrotados de forma mais fácil ao se utilizar certas técnicas ganhas com a derrota de outros.

Kenseiden é um dos melhores jogos de ação do Master System, e porque não dizer, de toda a geração 8 bits. Tinha tudo para se tornar um franquia das boas (boa história, modo de jogo interessante, trilha sonora impecável, etc), mas sabe lá por qual motivo a SEGA não investiu em sequências do jogo.

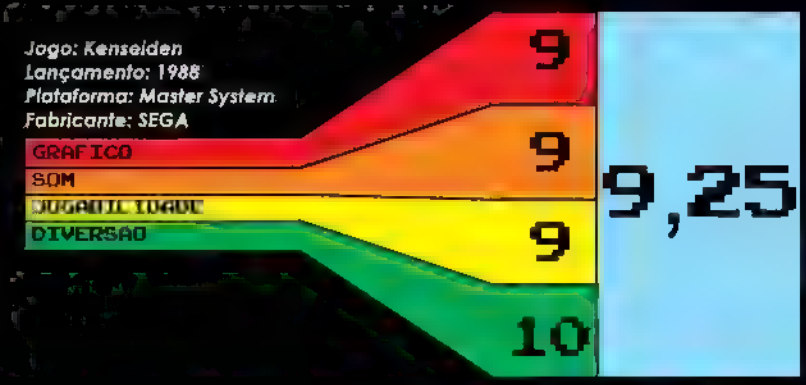
Curiosidades Gerais

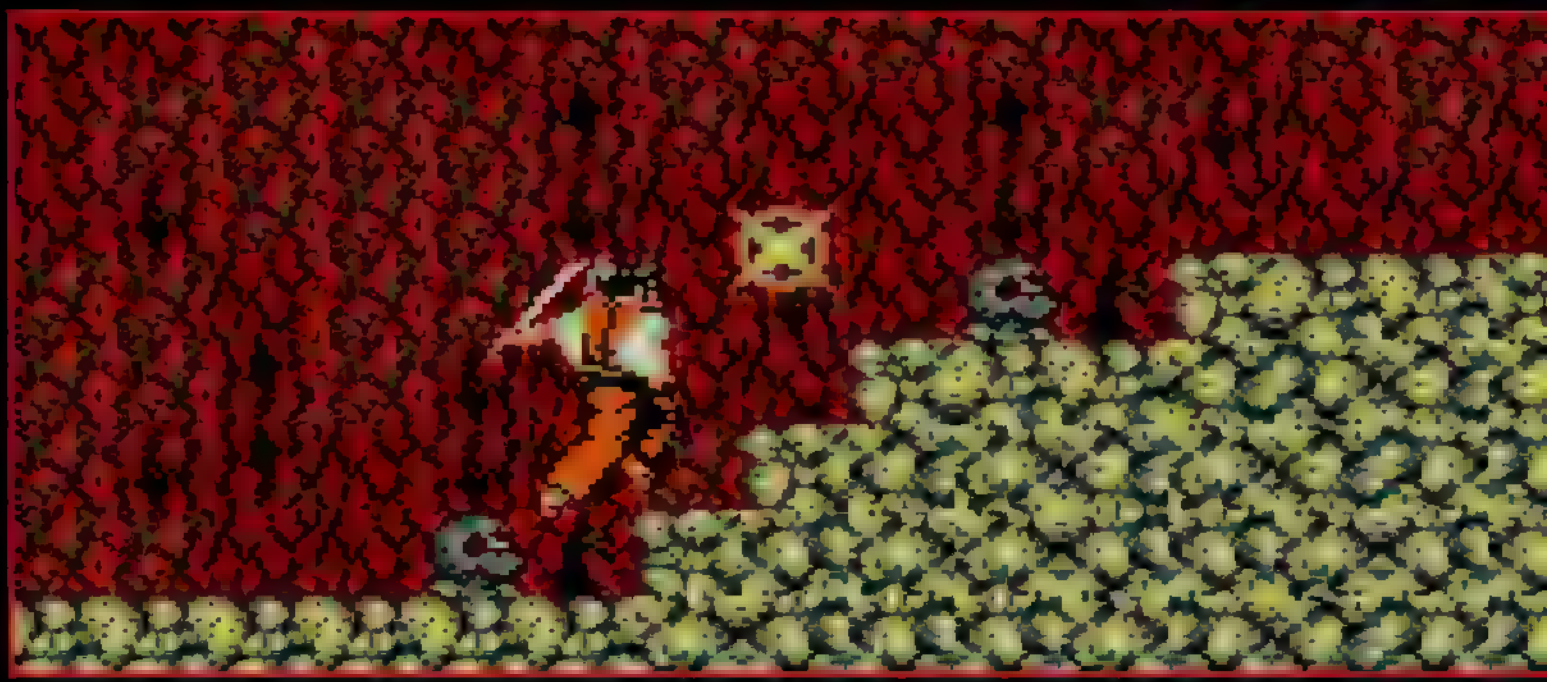
Um detalhe interessante sobre o personagem na versão japonesa do jogo (Kenseiden para o Mark III) é que o personagem tinha os cabelos loiros, na versão ocidental (USA EU, BR) ele aparece com os cabelos pretos.



A versão japonesa para o Mark III, contava com um arranjo de músicas diferentes graças ao Chip FM que o console possuía em seu hardware.

É uma pena que uma idéia tão boa tenha ficada restrita a apenas um jogo, pois eu particularmente adoraria poder ter jogado um Kenseiden 2 no Mega Drive por exemplo, ou mesmo, no próprio Master System.





BATMAN RETURN OF THE JOKER

Mais uma missão para Batman!

Por André Breder

Batman – Return of The Joker é um dos jogos com os melhores gráficos lançados para o NES, que serviu para comprovar todo o poder do console de 8 bits da Nintendo. O maldito Coringa mostra que ainda está vivo, e só Batman pode vencê-lo! O herói deve invadir a base secreta do inimigo, e enfrentar muitos desafios até conseguir vencer o Coringa de uma vez por todas!

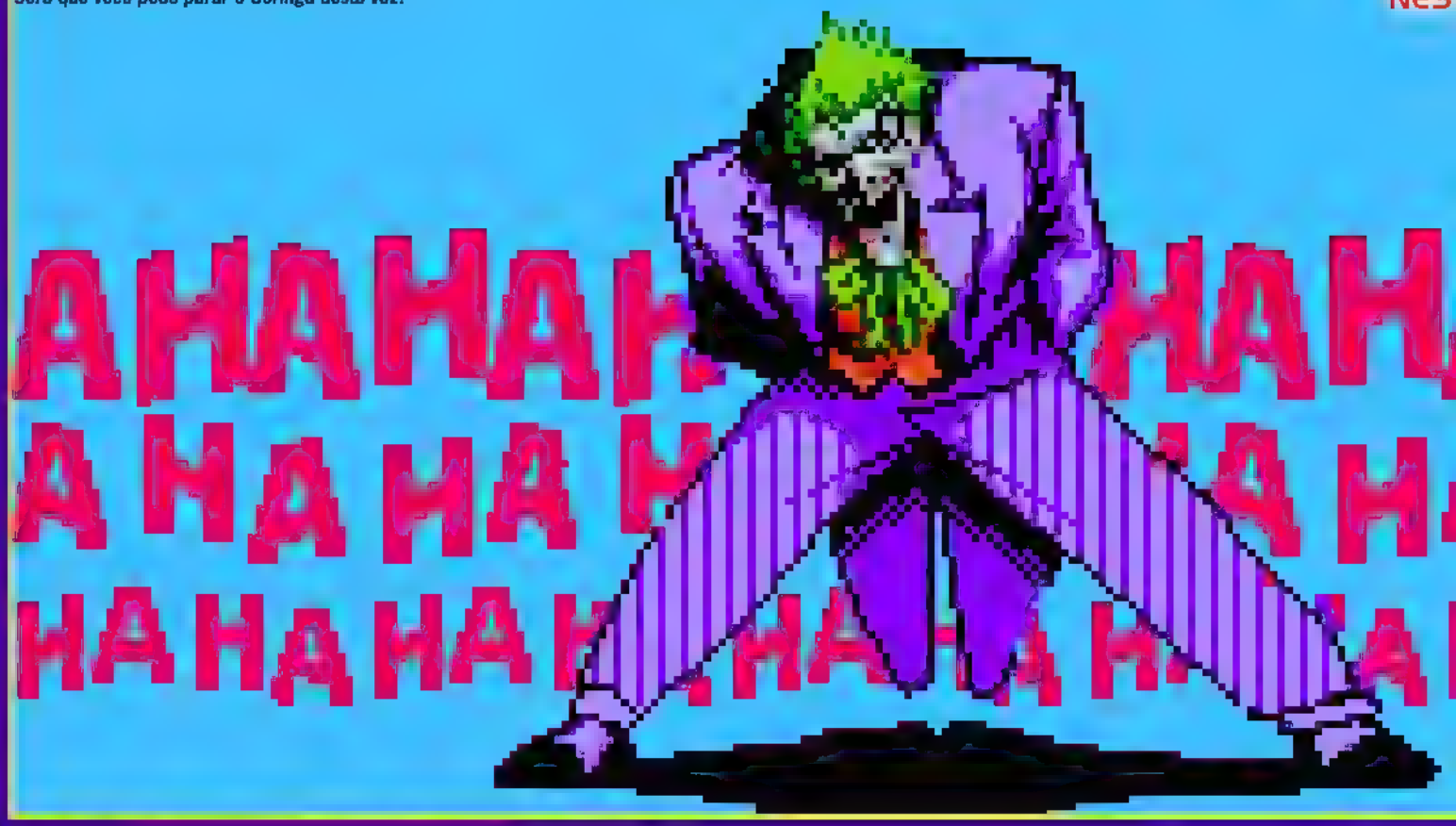
Um fator interessante no jogo são os itens especiais que são deixados por alguns inimigos quando são derrotados. Ao se coletar oito desses itens (haverá na tela do jogo, logo abaixo dos pontos de vida do jogador, um indicador de quantos itens especiais foram coletados) Batman ficará invencível e irá disparar uma série de tiros bem rápidos que destruirão com facilidade todos os inimigos que estiverem no caminho.

Esse poder é limitado por apenas alguns segundos (aos poucos a barra que indicava os 8 itens especiais coletados irá se desfazendo, até não restar mais nenhum), mas pode ser prolongado se você conseguir pegar mais itens especiais antes que o poder acabe.

Gráficos e Sonoridade

Os gráficos como já disse no começo dessa análise, são excelentes! Parecem mais de um jogo feito para um console de 16 bits! Perfeição é a melhor palavra para descrever os gráficos incríveis de Batman – Return of The Joker! Os personagens foram muito bem desenhados, tem

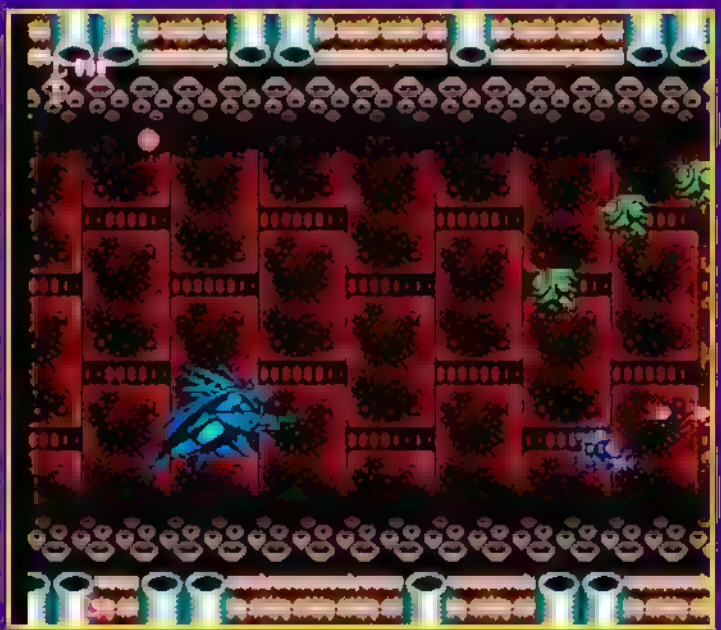
A Sunsoft fez um trabalho maravilhoso em Return of the Joker. Até mesmo a tela de password é incrível!



uma animação perfeita e são bem grandes na tela, se comparados com o tamanho dos personagens nos outros jogos do mesmo estilo que foram lançados para o NES.

Os efeitos sonoros assim como os gráficos, estão excelentes! Você escutará diversos tipos de sons e explosões durante todo o jogo, e todos eles são de uma inquestionável qualidade suprema!

As músicas, assim como ocorreu no primeiro jogo da série, são ótimas! As composições são muito boas e dão ao jogador os mais variados climas durante a aventura. Algumas serão empolgantes, outras darão muita tensão ao jogador, principalmente as músicas que rolam nos momentos em que Batman tem que enfrentar algum chefão no jogo.



As vezes é difícil acreditar que você está vendo um jogo para o NES. A Sunsoft praticamente fez milagres com o console 8 bits da Nintendo

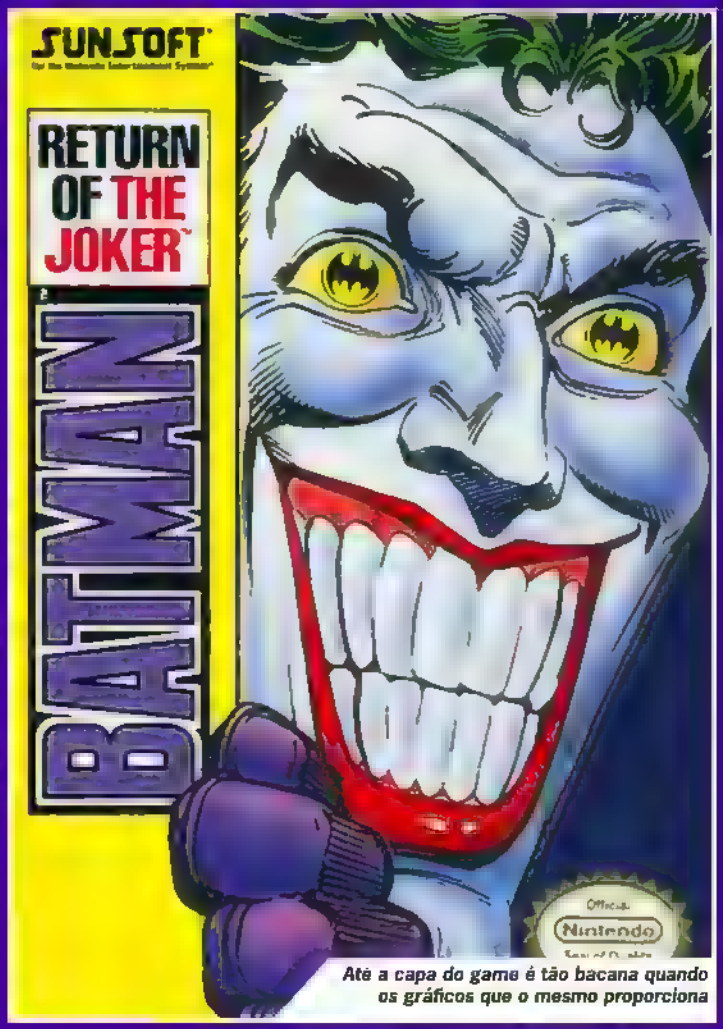
Jogabilidade e Dificuldade

A jogabilidade é ótima! O herói agora não dá mais socos em seus inimigos como no jogo anterior do homem morcego lançado para o NES, mas dispara tiros utilizando uma espécie de arma em seu punho.

Esta arma no início é bem fraquinha, mas pode ser melhorada ao pegar itens em caixotes, que são encontrados pelas fases do jogo. Estes itens são identificados por quatro letras diferentes: N, S, C e B. Cada um desses itens faz com que a arma principal passe a ter uma forma de tiro diferente.

Ao pegar qualquer um desses quatro tipos de itens para incrementar a sua arma, segure o botão de ataque por alguns segundos para ativar um poder extra de tiro, mais poderoso que o tiro comum. Além de pular e atirar, Batman pode também dar uma "rasteira", bem no estilo "carrinho de futebol". A dificuldade do primeiro Batman para o NES era extrema. Nesse daqui a Sunsoft resolveu pegar mais leve, fazendo um jogo que apesar de não ser fácil, não chega a ser tão complicado quanto o jogo anterior. Algumas fases terão suas dificuldades, mas nada que um pouco de treino não resolva.

Os chefes não são complicados, desde que você decore a forma de atacar do inimigo e explore seus pontos fracos. Haverá tipos de tiro de sua arma que serão mais eficazes contra certos chefes, então uma boa dica é descobrir com qual arma se poderá vencer mais facilmente determinado tipo de inimigo.



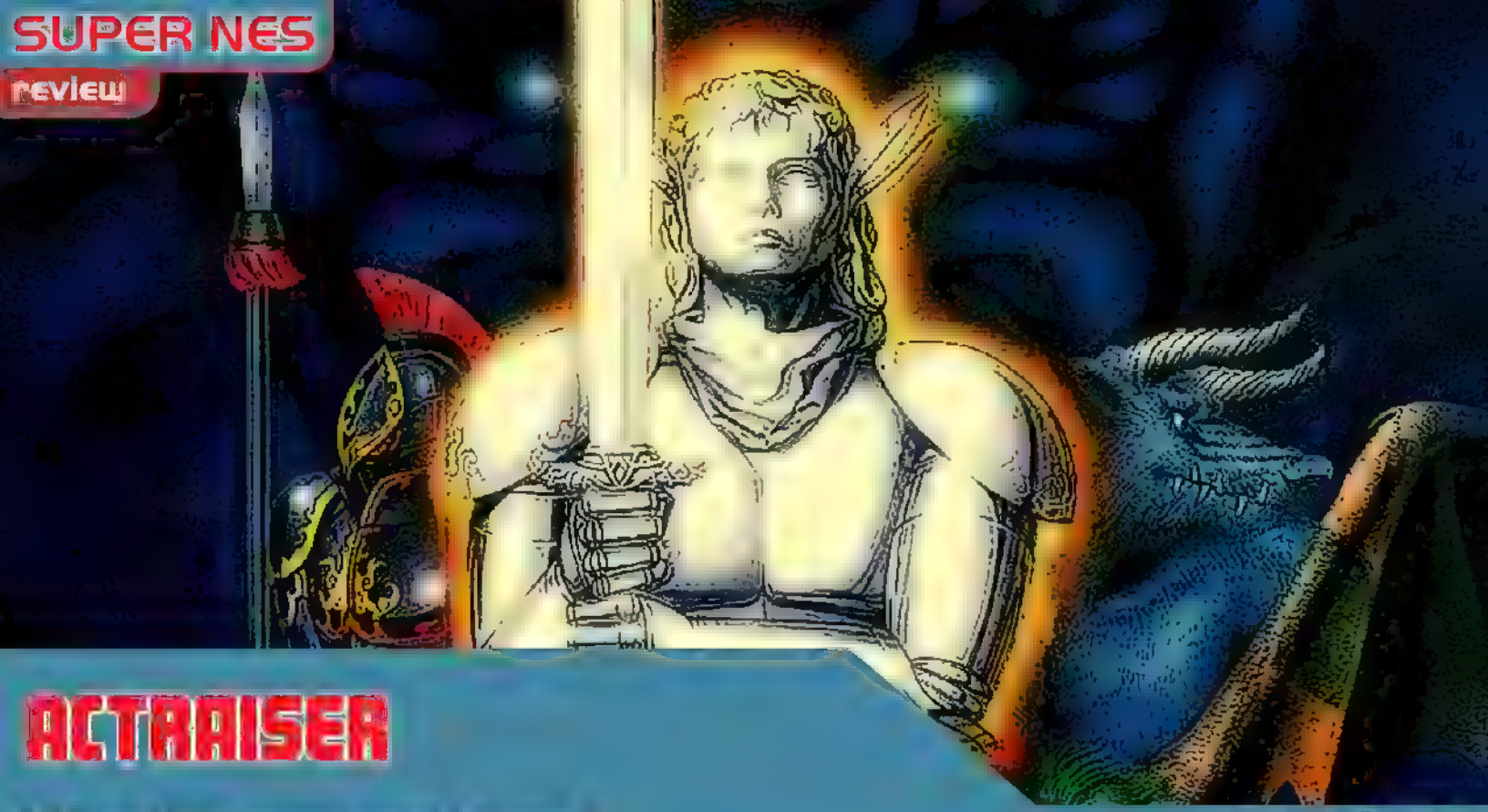
Até a capa do game é tão bacana quando os gráficos que o mesmo proporciona

Jogo: Batman – Return of The Joker
Lançamento: 1991
Plataforma: NES
Fabricante: Sunsoft

GRAFICO	10
SOM	10
JOGABILIDADE	8
DIVERSAO	9
	9,25

Conclusão

Batman – Return of The Joker é mais um clássico eterno do NES! Um dos melhores jogos do homem-morcego de todos os tempos! Sim, eu estou incluindo na lista os jogos mais recentes da franquia! Batman – Return of The Joker não fica devendo nada para nenhum deles! Diversão pura!



ACTRAISER

Seja um deus... mesmo que virtualmente!

Por André Breder

ActRaiser foi lançado em 1991, logo no início da vida do Super NES. Neste jogo, que mistura de forma perfeita os gêneros Simulação (como os jogos da série SimCity) e Ação, o jogador faz o papel de um deus que deve ajudar na reconstrução e povoamento de seu mundo, que atualmente foi tomado por demônios e outros seres das trevas! Quem já jogou ActRaiser, acabou por descobrir que ser um deus não é algo assim tão simples e fácil como pensamos...

O jogo começa quando o jogador, um deus, acorda de um sono profundo. Um dos anjos que servem ao jogador, explica tudo o que aconteceu enquanto ele estava tirando uma soneca (que deus mais irresponsável). Um terrível demônio conhecido pelo nome de Tanzra praticamente destruiu a raça humana do mundo inteiro, deixando o mesmo entregue a vários tipos de monstros e criaturas malignas. O objetivo do jogador é então livrar o mundo da presença do mal e povoá-lo novamente.

Desça na terra e lute contra o mal!

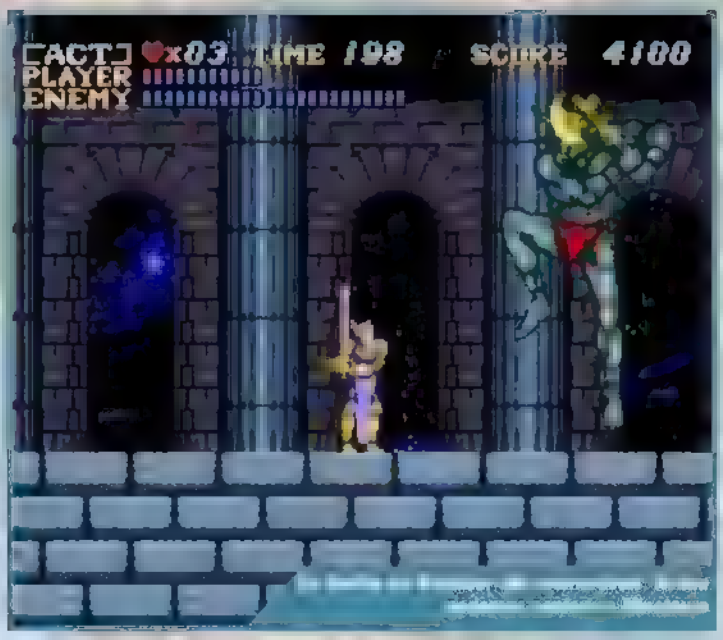
Logo no início o jogador terá que descer até um local do mundo e livrar uma região dos monstros e demônios que ali habitam. Nesta etapa inicial do jogo, o jogador irá ter que vencer uma fase bem no esquema dos jogos de ação/plataforma, enfrentando um chefe no final.

Só que, nesta primeira investida contra as forças das trevas, ainda não será possível aniquilar de forma completa toda a presença maligna, mas já será possível então começar a construir um pequeno vilarejo com seres humanos.

Após vencer a primeira fase de ação do jogo, o jogador irá então para o modo de simulação, onde ele irá controlar um de seus anjos, e com ele poderá atacar alguns monstros que tentam impedir que seu vilarejo seja construído.

Fica a cargo do jogador determinar aonde as casas para os humanos serão construídas, bem quando e como fazer o uso de seus poderes divinos como a chuva, sol, vento, etc.

Estes poderes chamados de "milagres" serão de extrema importância e utilidade durante este modo de simulação, pois graças a eles é que será possível se livrar de alguns obstáculos, entre outras coisas, que podem atrapalhar no crescimento e na prosperidade de seu vilarejo.



Faça seu povo prosperar e seja você o beneficiado!

Se cuidar bem dos habitantes de seu vilarejo, o mesmo poderá crescer tanto e se tornar uma grande e bela cidade! Vale ressaltar que quanto mais habitantes o seu mundo possuir, mais chances você terá de aumentar seu nível, e consequentemente se tornar mais poderoso, pois é justamente o número de seres humanos que existirem em seu mundo que determina se você pode ou não avançar para um próximo nível. E quanto mais próspero for seu povo, mais chance terá de receber algum tipo de oferenda, que sempre resulta em itens importantes, seja para serem usados no modo de simulação, como no modo de ação.

Após fazer com que sua cidade se torne bem próspera e com um bom número de habitantes, sempre acontecerá um chamado de seus humildes servos, que pedirão que o jogador entre em alguma área habitada por um ser maligno que é sempre o culpado por algum problema pelo qual eles estão passando, ou simplesmente representa uma ameaça a ser vencida.

Nesta etapa do jogo, o jogador deverá enfrentar mais uma fase no modo de ação e então enfrentar mais um chefe no final. Saindo vitorioso, aquela região do mundo está livre de influências malignas para sempre, e então o jogador poderá escolher outra para continuar sua sagrada missão, ou seja, seguir o mesmo esquema, de primeiramente enfrentar uma fase de ação e derrotar seu chefe, para depois ir para o modo de simulação e finalmente, partir para mais uma fase de ação e novamente derrotar um chefe. Ao todo são seis áreas no mundo para serem livradas dos seres das trevas, ou seja, trabalho é o que não falta!

Gráficos e Sonoridade

Os gráficos de ActRaiser são bons, com cenários bem construídos, personagens com um design bacana e cores usadas na medida certa. Não são gráficos surpreendentes ou muito menos uma coisa do outro mundo, mas cumpre de forma satisfatória o seu papel no jogo. Deve-se lembrar, novamente que ActRaiser foi lançado junto com o primeiro lote de jogos do Super NES, ou seja, os programadores ainda não sabiam como utilizar todos os recursos que o console de 16 Bits da Nintendo podia oferecer.

Agora se há um ponto negativo a ser citado, deve-se falar que a animação dos personagens no modo de ação não é tão complexa quanto deveria, sendo na verdade até bem simples e limitada, mas isso é um detalhe que não atrapalha em nada quem estiver divertindo-se com o jogo.

Os efeitos sonoros são simples, não chegam a fazer feio, mas poderiam ser melhores. Tudo bem, novamente temos que ter em mente que ActRaiser era um jogo recente de um console recente, e por isso não pôde apresentar efeitos melhores. Mas este é outro detalhe que o jogador que realmente gostar do estilo de jogo de ActRaiser, nem irá se importar muito.

Já as músicas são ótimas! A trilha sonora de ActRaiser é composta por belos temas orquestrados, que ajudam a passar todo o clima "divino" do jogo de maneira excepcional! Os mais variados temas se fazem presentes, desde temas mais grandiosos, até outros já mais sombrios e ainda outros extremamente empolgantes! Toda a qualidade sonora do game não é por acaso: o Mestre Yuzo Koshiro foi o responsável pelas composições! Por isso, aumente o volume enquanto estiver jogando ActRaiser, pois a trilha sonora do jogo é realmente o grande destaque!

Jogabilidade e Dificuldade

A jogabilidade é simples e prática, com comandos rápidos e precisos. Quando se está no modo de ação o botão B faz o personagem principal pular, o Y o faz atacar com sua espada e o X solta magias. Já no modo de simulação o botão B abre o menu de onde o jogador escolhe e decide quais ações ele fará no jogo, o botão Y faz o anjo soltar suas poderosas flechas e faz com que se saia do menu. Nos menus principais o botão B avança enquanto o Y retrocede. Não é realmente nada complicado, bastando alguns minutos de jogatina para que o jogador se acostume com todos os comandos, e passe a usá-los de forma automática.

A dificuldade do jogo pode ser definida como mediana, seja no modo de ação quanto no modo de simulação. Enquanto o modo de ação exige bons reflexos e destreza, já no modo de simulação o jogador deve usar mais sua inteligência, raciocínio e estratégia para triunfar!

Os chefes se dividem em dois grupos, uns que são fáceis demais e outros que já são ossos duros de roer, e exigem mais do jogador. Após livrar as seis regiões do mundo da presença maligna, será o momento de enfrentar o demônio Tanzra. Mas o covarde não virá sozinho, e antes que se possa partir para cima dele, o jogador terá antes que enfrentar um a um, todos os chefes anteriores do jogo. Esta pode ser considerada a parte mais difícil do jogo, mas basta o jogador lembrar-se de como ele derrotou os chefes anteriormente para não passar sufoco, e chegar na batalha contra Tanzra com vidas suficientes para se dar ao luxo de morrer e poder voltar depois, até descobrir a melhor maneira de como derrotá-lo.

Conclusão

ActRaiser é um jogo bem interessante e original! A idéia de misturar os gêneros ação e simulação realmente foi bem executada, fazendo de ActRaiser um dos melhores games do Super NES, mesmo que ele, tenha sido lançado na primeira safra de jogos do console. É um jogo para se divertir durante dias, seja lutando e derrotando monstros no modo de ação, seja construindo casas e ajudando os seres humanos no modo de simulação.

Jogo: Actraiser
Lançamento: 1991
Plataforma: SNES
Fabricante: Enix

GRAFICO	8
SOM	10
JOGABILIDADE	8
DIVERSAO	9
	8,75

Belos cenarios o espera em Actraiser!

HAUNTED HOUSE

O jogo que deu origem ao gênero survival horror

Por Old

Se o enredo clássico dos contos e filmes de terror foram as inspirações na programação de Haunted House, o mesmo pode ser dito em relação ao jogo em diversos outros títulos do gênero que vieram após ele. Historicamente ele é apontado como o percussor do gênero Survival Horror popularmente consagrado em títulos como Mania Mansion, Alone in the Dark e Resident Evil.

O que todos estes títulos tem em comum com Haunted House? Simples, uma mansão sinistra envolta em mistério eventos bizarros e até sobrenaturais.

É exatamente este o tema de Haunted House, portado para o Atari em 1981. O jogo conta a história de Zachary Graves que vivia em uma mansão na pacífica Spirit Bay. Os habitantes da cidade sempre tiveram desconfiança que Zachary Graves mexia com ocultismo, ainda mais baseado na lenda que a família possuía uma urna mágica que poderia conceder todos os desejos e riquezas à quem a possuísse.

Reza a lenda também que a urna havia sido dividida em pedaços por causa de um terremoto na cidade em 1890 e espalhadas pela velha casa dos Graves sendo guardada pelo espírito de Zachary. Durante muitos anos, ninguém ousou ir até a casa, mas, sempre existe alguém corajoso (ou louco) bastante para se aventurar em uma casa mal assombrada, e é aí que entra você sob o controle de Haunted House para o Atari 2600.

GRÁFICOS E SOM

Quem jogou o título Adventure do Atari, pode notar uma grande semelhança na sua parte gráfica, no entanto Haunted House ganhou mais ênfase na sua parte sonora e maiores detalhes na sua parte gráfica. A proposta simples dos gráficos não impede que o jogador identifique os elementos do cenário, deixando o jogo muito interessante e divertido.

O personagem do jogo é representado por um par de olhos que se mexem conforme o jogador o comanda pelos cômodos escuros da casa, quando o personagem é atingido por um dos inimigos os olhos ficam girando dando aquela noção engraçada que o personagem ficou tonto. Outra grande sacada é quando ele acende os fósforos (pelo menos é o que diz o manual) para procurar os objetos, lembra muito o efeito de luz em torno de uma pessoa no escuro.

Os inimigos não tem muitos detalhes na sua movimentação.

O fantasma de Zachary Graves irá perseguir o personagem durante todo o jogo, sendo este o inimigo mais rápido e traiçoeiro, portanto fique de olho

mas quando próximos ao personagem, a tela fica piscando juntamente com um efeito sonoro bem característico dos jogos do Atari, isso proporciona o efeito de raios, trovões e a atmosfera tensa dos filmes de terror. Os inimigos interagem também com o personagem apagando o fósforo. Imaginem a adrenalina de estar no escuro, sem dúvida a parte gráfica usou e abusou dos recursos do console.

A parte gráfica e sonora do jogo não estaria completa sem o barulho de passos e o efeito sonoro de mudança de cenário, nas portas fechadas e quando o personagem sobe as escadas. Resumindo a perfeita sincronia entre gráficos e efeitos sonoros neste jogo é muito divertida, tendo toda a proposta de um jogo de terror.

No escuro ou iluminado, o principal destaque do personagem e a animação com os olhos.

JOGABILIDADE

Como todos devem saber um Survival Horror sempre possui elementos de Adventures e Puzzles, e como tal Haunted House insere no jogo estes mesmos elementos, mas de uma maneira muito mais simples e direta. O grande objetivo do jogo é reunir os pedaços da urna mágica de Zachary Graves, mas para tal, é preciso que o jogador explore todos os cômodos da casa, em forma de labirinto.

O personagem não possui um inventário para guardar os itens, mas pode carregar 3 deles de uma vez. Os pedaços da urna são os mais importantes, mas é preciso também encontrar uma chave para abrir as portas que levam a outros cômodos da casa, memorizar o local onde deixou um item para trás é muito importante.

O único botão do controle tem como função usar os fósforos para iluminar o ambiente e usar o cetro para afastar os inimigos (única forma de ataque do jogo). Enquanto o primeiro tem um uso ilimitado e por um período curto de tempo, o segundo só pode ser usado uma única vez até que se encontre outro pela casa.

Os controles do jogo não são injustos, ou seja, o personagem tem como se movimentar e desviar dos inimigos, onde mesmo em partes mais adiantadas do jogo (e com maior velocidade) o jogador não perde para os inimigos. No entanto, a partir do segundo andar da casa, tenha cuidado redobrado com os inimigos que podem aparecer de repente, principalmente nas entradas e acesso a outros cômodos, uma boa dica é espera que algum deles apareça para depois seguir adiante. Se o jogador for atingido nove vezes o jogo termina, e reunindo os 3 pedaços da urna mágica, e voltando ao primeiro andar da mansão o jogo termina tendo o personagem vencido a partida.

Capa da versão japonesa de Haunted House. Até hoje a arte da mesma é bem feita

Quem diria que o Survival Horror nasceu no Atari, vivendo, jogando e aprendendo Haunted House fez a cabeça de muitos jogadores nesta época, e foi o percussor também de outros jogos para o sistema como Halloween, Texas Chainsaw Massacre, Lambos da Wizard.

O público verá mais e mais jogos de terror sendo lançados para os videogames, criando assim uma grande legião de fãs para o gênero, se você é um destes fãs, vale à pena jogá-lo de vez em quando, se está cansado do terror digital cinematográfico e quer jogar algo mais simples sem perder o foco daquilo que mais gosta nos videogames, Haunted House é o seu jogo.

Jogo: Haunted House
Lançamento: 1981
Plataforma: Atari 2600
Fabricante: Desconhecido

GRAFICO	8
SOM	8
JOGABILIDADE	8
DIVERSAO	8

8

SNOW BROS.

Nick & Tom e sua aventura!

Por Old

Divertido, viciante e com uma dificuldade ideal para todos os jogadores, foram essas as definições de toda a redação Game Sênior para este super clássico da Toaplan de 1990. Achamos incrível como não existem muitos reviews deste jogo, portanto, arregaçamos as mangas e resolvemos trazer para vocês Snow Bros, estrelando Nick e Tom.

O jogo conta a história de dois bonecos de neve que devem percorrer 50 fases (andares) para resgatar duas princesas raptadas por um terrível monstro. Em um equilíbrio perfeito entre ação e plataforma, ganhou versões domésticas para o Nes, Mega Drive e até uma versão virtualmente desconhecida para o: Amiga, encontrada e trazida á público em 2006.

Snow Bros exibe um belo trabalho na animação de seus personagens e colorido das fases.

Os jogadores veteranos dos Arcades com certeza irão relembrar com saudade de Snow Bros enquanto que a nova geração de jogadores que nos acompanham poderão conhecer um pouco mais deste jogo sensacional que orgulhosamente estamos trazendo para vocês nesta edição da Game Sênior.

Gráficos e Som

Logo que o jogador começa a conferir as primeiras imagens de Snow Bros, ele percebe o quanto os programadores tiveram todo um cuidado na animação dos personagens de jogo desde os monstros (incluindo os Bosses) até os protagonistas Nick e Tom.

Cada um deles carrega uma expressão única durante o jogo. Isso aliado aos cenários bem nítidos e coloridos, contribuem para que todas as comparações do título com Bubble Booble fiquem somente na jogabilidade e não nos gráficos.

Infelizmente a parte sonora do jogo para Arcade não foi tão bem trabalhada quanto o restante do jogo. Cada fase é dividida em 10 andares (Floors) e a mesma trilha sonora se prolonga ao longo de 9 fases, só mudando na batalha

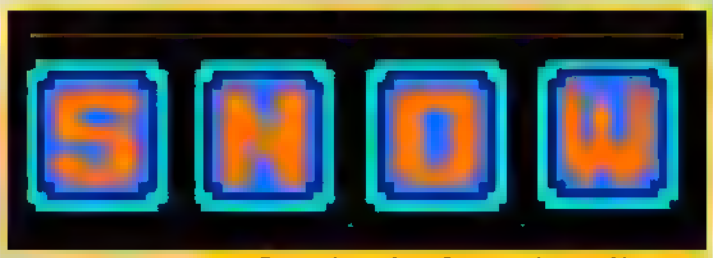
contra os chefes. Mas não desanime por causa disso, o jogo conta também com uma boa jogabilidade conforme podemos ver a seguir.

Jogabilidade

Seguindo os padrões de jogabilidade já conhecidos de Bubble Booble o grande objetivo do jogo é destruir todos os inimigos da fase num determinado período de tempo avançando assim para a próxima fase, caso este limite de tempo seja ultrapassado, um inimigo extra entra em cena, uma espécie de Jack Lantern (Cabeça de Abóbora), indestrutível, mas facilmente evitado. As fases de jogo são divididas por andares, são 9 andares por fase sendo que o décimo o jogador enfrenta um dos Bosses do jogo.

O segredo para conseguirem Power Ups é a quantidade de inimigos destruídos em um "Combo" ou a bola de neve percorrendo vários pontos da fase. Cada fase esconde um determinado número de segredos (todos eles aleatórios por partida).

Um destes Power Ups permite que o personagem ganhe uma vida, alguns inimigos quando derrotados deixarão um ícone com o rosto Snow Bros, recolhendo este item novo inimigos irão aparecer na fase.



Formando a palavra Snow na tela uma vida extra é concedida ao jogador.

Aqui, um dos chefes de Snow Bros

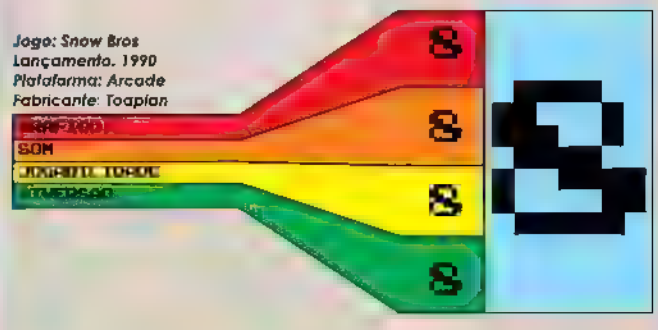
Palavra final

Snow Bros á primeira vista pode parecer um jogo simples, mas não é, a dificuldade das fases vai aumentando conforme o jogador avança pelo jogo, os inimigos ficam mais rápidos e o esquema das plataformas das fases, mais complicadas para realizar os combos e ataques. Os Bosses também não te darão moleza, fique atento aos seus esquemas de ataque e crie sua estratégia.

Mas á despeito disso, Snow Bros é um dos jogos de plataformas mais divertidos já criados para Arcade ao lado do citado: Bubble Booble e também: Zupappa, Don Doko Don, Joe &Mac e diversos outros criados nos mesmos moldes. Snow Bros no entanto se destaca pela quantidade de pequenos segredos escondidos ao longo do jogo.

Quem o conheceu na época dos Arcades, vale á pena relembrar e para quem não teve a chance de conhecê-lo, fica a dica deste nosso review, garanto que não irão se arrepender e serão horas de muita Diversão do Passado no Presente.

Jogo: Snow Bros
Lançamento. 1990
Plataforma: Arcade
Fabricante: Toapian



STREET HOD

Muito gel e brilhantina no seu PC!

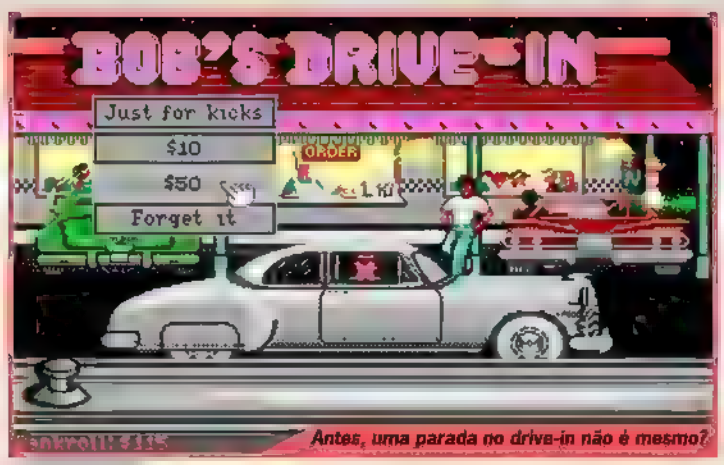
Por Beto Campos

Sinta o cheiro do asfalto com Street Rod, jogo desenvolvido pela Califórnia games em 1989, que retrata o pai do Tuning, no bom e velho estilo Hot Rod, com carangos que chega a ser grandes banheiras com motores V8 e um verdadeiro Big Block para correr na noite e chamar seus adversários de frango.

Neste incrível game para computador, você vive o papel de um ótimo mecânico que tem como objetivo, acima de tudo, se tornar o rei do asfalto antes que o verão termine. Mas, como nem tudo são flores, seu orçamento é curto e não há grandes concessionárias para lhe atender, contando apenas com o bom e velho anúncio de jornal (devido à história do jogo se passar na década de 60) para você poder ver o carro que mais se encaixa com seu perfil e com o bolso em primeiro lugar. Peças também são necessárias, como pneus slicks (pneus como nas décadas entre 50 e 60 com faixas brancas na lateral do pneu).

Antes de tudo, é preciso ir ao Bob`s Drive-in, (observe o detalhe da garçonete andando para lá e para cá, e até um cara com pinta de durão com óculos escuro... à noite) e esperar o seu oponente aparecer, e na medida em que eles vão aparecendo o cara durão de óculos ira marca os nomes para você ai depois de um tempinho você não precisa mais esperar pois o cara terá o nome de todos eles ai é so voe chamar.

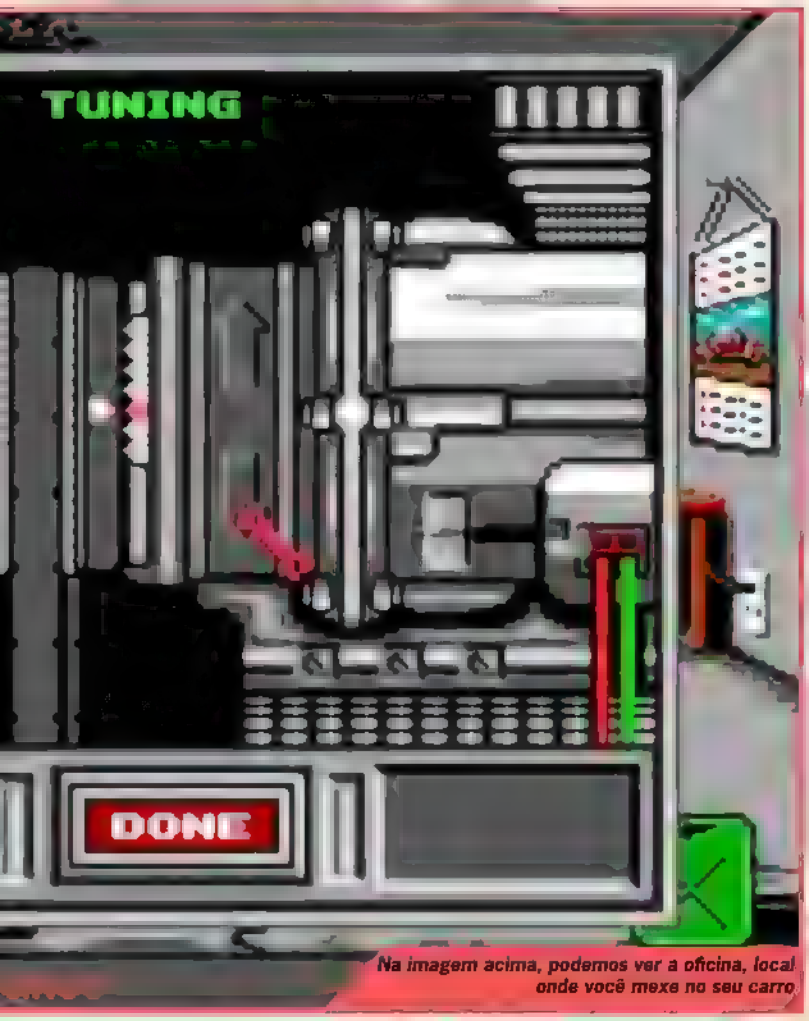
Há uma certa interatividade com seu carango, pois quando você está na garagem, o cursor do mouse se torna uma ferramenta, como uma chave de boca, no qual você irá acertar o ponto do motor, nossa ate me da a sensação



Antes, uma parada no drive-in não é mesmo?

do cheiro de gasolina,pois veja você meu caro leitor um jogo no qual você acerta o ponto do motor!Ceus ate me lembro de carros carburados no qual há uma briga para acertar o ponto do motor na polia do gira brequin,sim você realmente meche no carro e acerta o ponto mexendo na posição do distribuidor, e coloca o carburador no comando de válvulas.mas é so colocar o cursor no ponto vermelho nada de mais para se acertar o ponto do carro!
Ai vai a que melhor Le agrada seja ela cromada ou não,a que mais vai fazer o seu carro andar obvio porem não há so carburador para comprar não, mas sim muitas outras peças, tais como:

Pneu slik
Carburadores cromados,com dois estágios,e de quatro estágios.

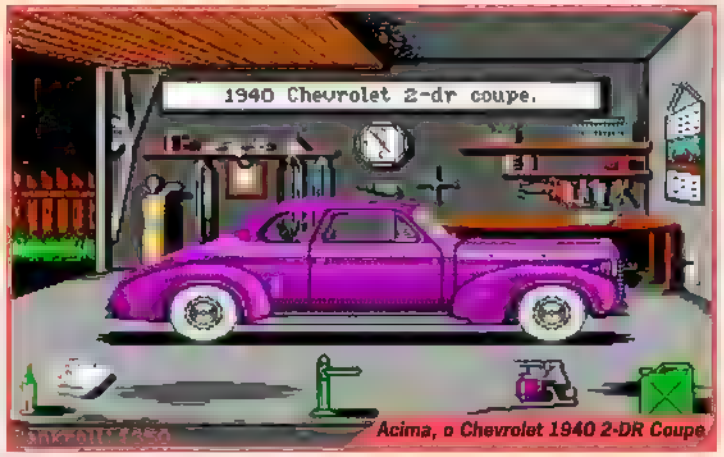


Na imagem acima, podemos ver a oficina, local onde você mexe no seu carro

Câmbios,seja ele manual ou automático e o melhor de todos , o de quatro velocidades de corrida.
E os motores dês dos mais nomais ate os monstros Big Block V8!

O jogo se passa no estilo Velozes e Furiosos, correndo em arrancadas por dinheiro fácil e respeito. Porém, se estiver a fim de correr por algo mais sério, seja desafiador e aposte seu carro em um racha espetacular até os limites da cidade vizinha, com apenas a noite de telespectadora, e após ganhar o carro do pobre coitado que você escolheu para ser sua vítima, venda pelo maior preço que conseguir, pois se você venceu alguém, com certeza o seu carro é uma máquina cara, e manter ela é ainda mais caro. Mas tome cuidado com a polícia, pois se você for pego, vai ter que desembolsar uma grana para pagar a multa. Vale lembrar também que é necessário abastecer o seu carro, pois quanto mais ele andar, mais ele vai gastar. Portanto, é preciso um pouco de atenção, pois você tem sempre que dar uma passada no posto de gasolina para não perder a chance de derrotar aquele oponente que se tornou o seu freguês.

Aqui, o desafio fala alto, então todo cuidado é pouco, pois se você bater uma única vez, o carro ficará totalmente destruído e você será obrigado a gastar muito para



Acima, o Chevrolet 1940 2-DR Coupe

conseguir reformar sua banheira. É preciso também cuidado na escolha do seu carro, pois dependendo do que você colocar nele, a dirigibilidade será afetada para pior, devido a torção no chassi do carro.

Outro grande diferencial deste jogo é que as peças tem tempo de vida útil, seja o motor, pneus que se desgastam com o passar do tempo, cambio ou outras peças. Não é fácil manter um grande carrão, pois se alguma peça apresenta algum defeito durante as provas, só na próxima corrida para você vencer novamente. Portanto, é preciso ficar atento e acompanhado os desgastes do seu carro. Para verificar a estatística do possante, um caderninho que fica na bancada marca a quantidade de combustível que ainda resta no tanque, velocidade final das corridas e outras necessidades.

Está pensando em Turbos? Pode esquecer. Aqui há apenas o Blower, um ótimo carburador de corrida cromado para você fazer a sua caranga andar forte. Uma dica: muito cuidado na hora de comprar um carro. Verifique bem o

anúncio, pois há o risco de você comprar um carro com o motor para fundir, ou o cambio para quebrar na sua mão, ou ate mesmo pior, como um carro todo para se desmontar e deixar você na mão na hora do racha. Após tudo isso, você estará pronto para vencer o rei do asfalto e destroná-lo de uma vez por todas, roubando a namorada dele e assim se tornar o rei do asfalto!!

O jogo só disponibiliza seis cores para a pintura do carro (verde, verde claro, roxo, azul, cinza e vermelho), sendo que as pinturas são simples e não há aquele "algo mais" na pintura como preto e a metade do carro com chamas. Isso acaba sendo uma decepção para aqueles que gostam de detalhar bastante os carros.

Outro aspecto negativo para esta versão são as peças, pois o game não disponibiliza mais recursos ou opções para a compra de mais peças que seriam necessárias,e devido a isso, um motor V8 forte pode dar VDO muito rápido ao ponto de dar muitas quebras, pelo fato de o motor ficar trabalhando em giros altos, e isso por sua vez acaba tirando um pouco o brilho do jogo e acaba fazendo o Corvette 1963 o melhor carro do jogo!

Ah, os carros!

Eis um assunto que é um pouco difícil de falar neste jogo, devido ao fato de o jogo se passar em meados dos anos 60 e isso faz com que haja muitos carros de 1932, Você deve estar se perguntado o porque? Simples. Ate os anos 60, os carros apenas ostentavam a marca como nome em todo e qualquer produto, e na grande maioria das vezes era o sobrenome do dono da empresa. Eram poucos os carros que tinham nomes próprios, e era muito comum os carros ostentarem o nome da marca. O que iria diferenciá-los era se o carro seria um Sedam, Cupê, Roadster ou customizado, Por isso, será normal ver carros da seguinte forma:

Chevrolet 1938
Chevrolet cupê 1940
Chevrolet roadster 1940
Chevrolet styleline 1949
Ford sedan 1932
Ford cupe 1932 (até me lembro da famosa história de Bonnie e Clyde, que escreveram uma carta a Henrry Ford elogiando os carros V8 da marca)
Ford delux 1940

Ate aqui tudo muito igual. Porém, depois a coisa muda:

Pontiac
Corvett
T-Bird
Valiant
Mercury Monterey

São todos carrões memoráveis, que podem fazer história no cinema ou em qualquer outra mídia, até mesmo em jogos. A jogabilidade é muito simples e precisa. As setas para cima fazem a aceleração do carro, enquanto as teclas

esquerda e direita movem o carro para os lados. No teclado, a barra de espaço passa as marchas da primeira ate a quarta quando se está com câmbio manual. No câmbio automático, basta apenas apertar uma vez o espaço para cambio passar para a marcha D e dar assim velocidade

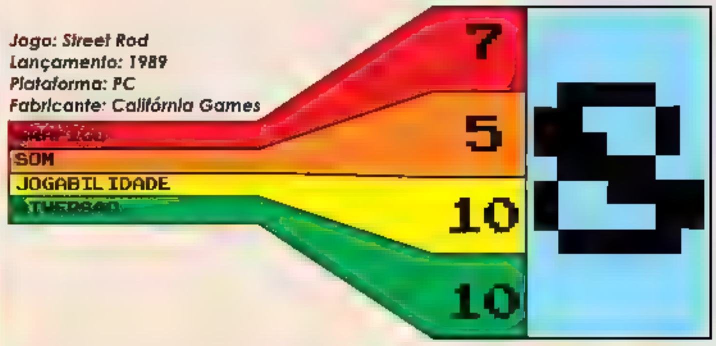
Nesta imagem, podemos conferir a arte da caixa do jogo, que remete a moda dos anos 50 e 60

SUJOU!!!

para o carro. Uma pequena dica para se dar bem nos pegas: quando o farol ficar verde, engate a primeira e bata com a lateral de seu carro no seu oponente. Isso irá fazer com que ele perca muito tempo. Seu adversário também pode fazer isso, portanto não deixe ele fazer com você primeiro, pois isso causas quebra no cambio de seu carro. Muito cuidado com esta dica suja!

Com ele é possível se recordar do PC 386 de seu primo, amigo de escola ou do vizinho, no qual a galera passava horas jogando e se divertindo com um jogo de grande teor de marginalidade dos anos 60`. Vista uma jaqueta de couro preta, o gel no cabelo, calça jeans e tênis Bamba batido com uma camiseta branca, um carro vermelho com peças brancas cromadas e olhar atento sobre um enorme volante com a trilha sonora de Chuk Berri e olha a diversão sem moderação deste incrível jogo. Com certeza este jogo é muito recomendável pelo simples fato de ser muito divertido!

Jogo: Street Rod
Lançamento: 1989
Plataforma: PC
Fabricante: Califórnia Games



Nesta imagem, podemos conferir o game em ação

SUPER ADVENTURE ISLAND

A ilha do som animal!

Por Ney Lima

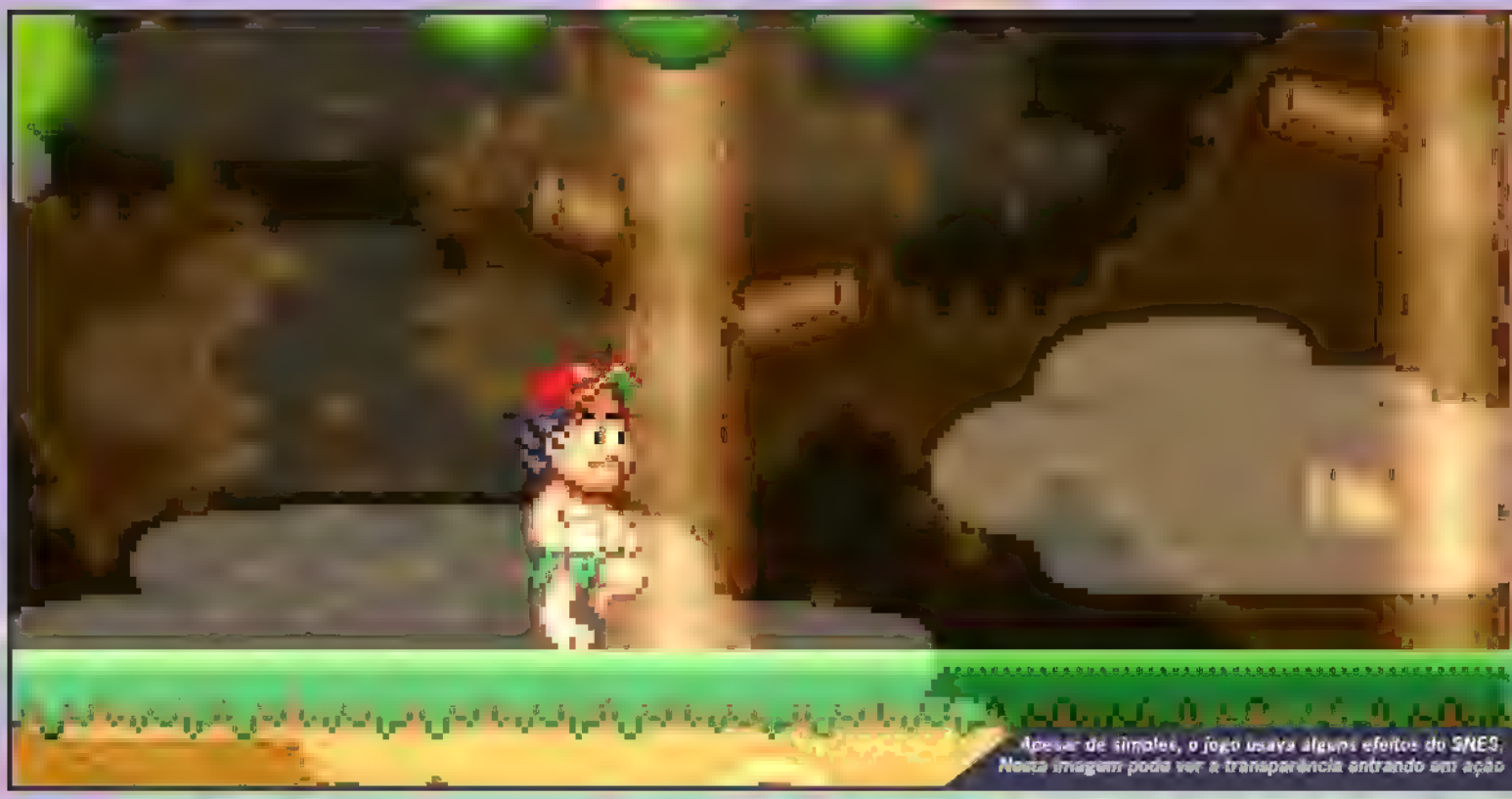
Aumente o volume e entre no clima dessa aventura que nasceu no nosso querido Nintendinho 8 Bits, mas que também teve versões para o SNES e é desta versão que iremos falar. Super Adventure Island deu as caras no ano de 1992, criado pela fabricante Hudson Soft, este game no bom e velho estilo plataforma foi um dos primeiros títulos para SNES com um estilo de jogo simples, mas também agradável de se jogar.

Simples e colorido, isto é Super Adventure Island

Logo na introdução do game, vemos nosso garoto dando umas paqueradas com sua gata (aê moleque), mas como tudo na vida não é fácil, eis que surge um ser maligno montado em sua vassoura (e lá vamos nóis), transformando a namoradinha do nosso herói em pedra e estragando todo o clima. E sabe como é né, mexeu com a mulher dos outros só arruma pra cabeça! E nosso garoto não deixou por menos e foi atrás do que é dele!

Graficamente Super Adventure Island tem fases com um visual simples, bem coloridas e cheios de bichinhos fofinhos e repetitivos. Aparentemente é bem fácil de se jogar, mas não se engane, também é daqueles jogos do tipo, encostou morreu! Ninguém pode encostar em nosso herói se não já era. Não possui barra de energia e a única coisa que serve como marcador é uma barra amarela de tempo que diminui aos poucos, mas podemos ganhar mais tempo conforme coletamos as frutas encontradas pelo cenário. Quando o tempo acaba, baubau, menos uma vida! O importante é chegar ao final da fase rápido e ileso (claro).

A jogabilidade também é simples como o jogo. Temos um botão "X" de pulo normal e ao colocarmos para baixo e acionar o botão de pulo, o personagem pulará mais alto. E o botão "A" para arremessar armas (único modo de acabar com os inimigos) que são coletadas durante a fase. As armas variam de martelos (ou tacape se quiserem) e bumerangues. Quanto mais armas são



Apesar de simples, o jogo usava alguns efeitos do SNES. Nesta imagem pode ver a transparência entrando em ação

coletadas, mas arremessos seu personagem poderá executar rapidamente nos inimigos. Há também um skate em algumas fases que aumentam a sua velocidade de locomoção e ainda lhe fornece uma proteção que só acaba quando seu personagem é acertado, perdendo assim seu brinquedinho.

O game é curto e dá para terminá-lo em pouco tempo (isso se você pegar as manhas). Poucas fases e poucos chefes (chefes que por sinal são carismáticos e engraçados, destaque para o último chefe), muitos jogadores preferem as versões mais antigas do NES, mas nesse game tem um ponto muito favorável e que agrada bastante, que é a trilha sonora.

Em algumas fases há uma estrela escondida que o leva até "fases-bônus" onde podemos ganhar vidas extras.

Assinada por nada mais, nada menos, que Yuzo Koshiro. Figurinha carimbada das grandes trilhas sonoras, Yuzo preparou músicas empolgantes com arranjos bem dançantes, músicas mais lentas com solos de saxofone, outras com uma batida bem reggae enquanto o som eletrônico bomba em outras. Dou nota 10 para a sonoridade desde game que fez muitas pessoas da minha época confundirem o som do game com músicas que passavam na rádio.

Finalizando, vale a pena joga-lo, não pelo game em si, mas por sua trilha sonora que faz a diferença. E se o Mega Drive teve Streets os Rage em matéria de som, Yuzo deixou sua marca em Super Adventure Island para o SNES.

cruz

215542
545454

chicote

Anotando o password

Por Ney Lima

Antes de começarem a ler esta matéria, peguem um lapis e um papel, pois anotar é fundamental. Eita tempo bom, época em que algumas letras anotadas nos levaria a um novo mundo...

anotando o password

Antigamente os jogos eram desenvolvidos apenas para serem um entretenimento rápido, uma diversão rápida, algo bem casual. Geralmente os jogos daquela época não tinham uma introdução, nem mesmo finais, fases que se repetiam com frequência, onde o que mais importava para o jogador era apenas a pontuacão, o famoso "high-score". Com o tempo, esses games enjoavam o jogador, porque não ofereciam mais nada além da tentativa de bater o próprio recorde, a velha época do Atari foi um bom exemplo disso...

Mas tarde, na época dos 8 e 16 Bits, muitas empresas de games queriam trazer uma jogatina mais interessante para os jogadores, os games ganharam uma introdução, um final, enfim, ganharam histórias com começo, meio e fim. Com isso os jogadores tinham outras coisas para apreciar além de se preocuparem com recordes, pois os jogos se tornaram mais divertidos. Mesmo assim, muitos jogos duravam de uma ou duas horas para serem terminados (alguns até menos tempo que isso), e consequentemente, também enjoavam com o tempo pelas poucas fases, mesmo tendo uma história por trás deles. Pensando nisso, os criadores de jogos queriam aumentar a durabilidade de suas criações para manter os jogadores por mais tempo apreciando os grandes títulos que iriam por vir. Com isso, os jogos receberam histórias mais complexas, fases mais longas, vários objetivos a cumprir e isso trouxe uma duração maior. Os jogos se tornaram enormes e para que a gente não ficasse o dia inteiro jogando (as vezes mais que isso) para terminar um game, criaram o sistema de PASSWORD...

Password, em sua tradução, "senha", esta palavra foi simbolismo de salvação (literalmente) para todos os jogadores da época dos 8 e 16 Bits, no qual, o cansaço ou exaustão mental, devido as demasiadas horas na frente da telinha de nossos televisores, nos obrigava a dar uma pausa em nossa jogatina. Como os games eram enormes (enquanto outros ainda duravam pouco nessa época), os passwords vieram para salvar o nosso querido progresso, dentro desses grandiosos games.

Depois que um level (ou fase), era terminada, ou mesmo quando os continues eram usados, os jogos mostravam um "password" que quando inserido no jogo, permitia ao jogador retornar até aquele ponto ou fase onde havia parado, com o objetivo de dar continuidade na jogatina. O password continha toda a informação necessária para continuar do ponto que paramos! Melhor, impossível!

A complexidade dos passwords dependia do número de variáveis que seriam gravadas. Jogos que necessitavam apenas do "level" para ser gravado, precisava apenas de uma única pequena palavra ou algumas poucas letras aleatórias, enquanto os jogos mais complexos utilizavam muitos caracteres combinados em algarítimos, porque além do level, tinha os itens, armas, acessórios ou equipamentos conquistados pelo jogador, o que deixava o password enorme. Imagina o tamanho do password de um RPG onde há centenas de informações para serem gravadas? Dureza heim ?! Então nunca reclame do tamanho dos passwords. Passwords em jogos japoneses, podem ter mais variáveis que os jogos americanos, por causa do seu idioma, como exemplo o RPG Dragon Quest que usa muito caracteres, já a versão americana necessitou de implementar uma "bateria interna" de gravação no cartucho do NES.

curiosidade

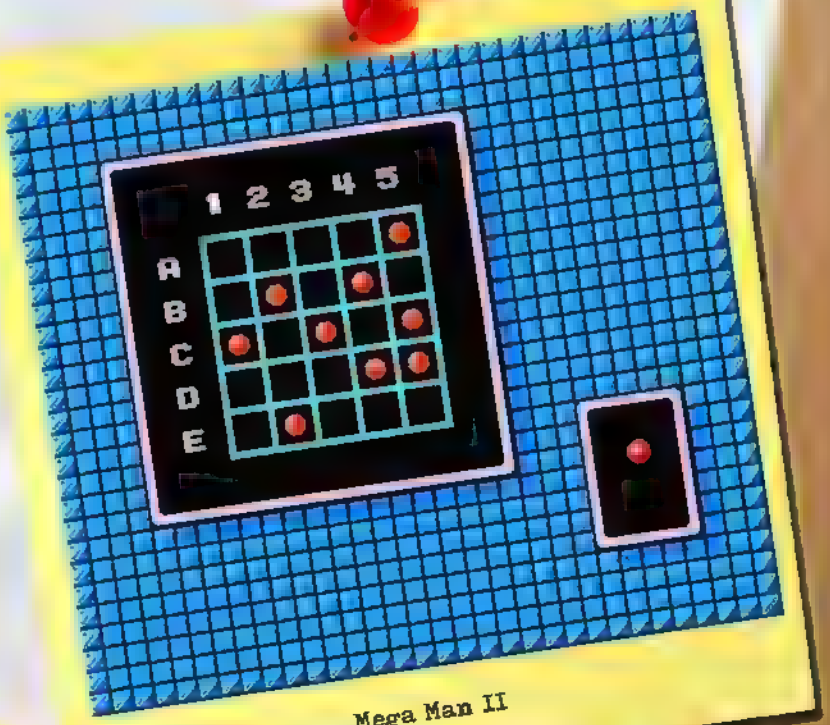
O sistema de password era usado para diminuir o custo dos antigos cartuchos, já que as "baterias internas" de gravação (utilizadas na maioria das vezes para RPG's), aumentavam (até dobravam) os custos de produçao.

Os passwords ajudavam os jogos a custarem bem menos, principalmente para as produtoras menores da época.

Devido a natureza, tipo e tamanho de um password, é muito difícil tentar "adivinhar" as sequências corretas, no entanto, no caso de passwords com sequências lógicas ou que utilizam símbolos ou figuras na seqüência, neste caso, dá até para tentar descobrir alguns deles na velha "tentativa e erro". Como no caso do game Alladin do SNES, que tem como password uma simples sequência de 4 figuras com os personagens do desenho, e para ir até a ultima fase, basta colocar as figuras de Alladin, Jasmine, Abu e Sultão nesta ordem. Coisa de criança!

algumas telas de passwords famosas

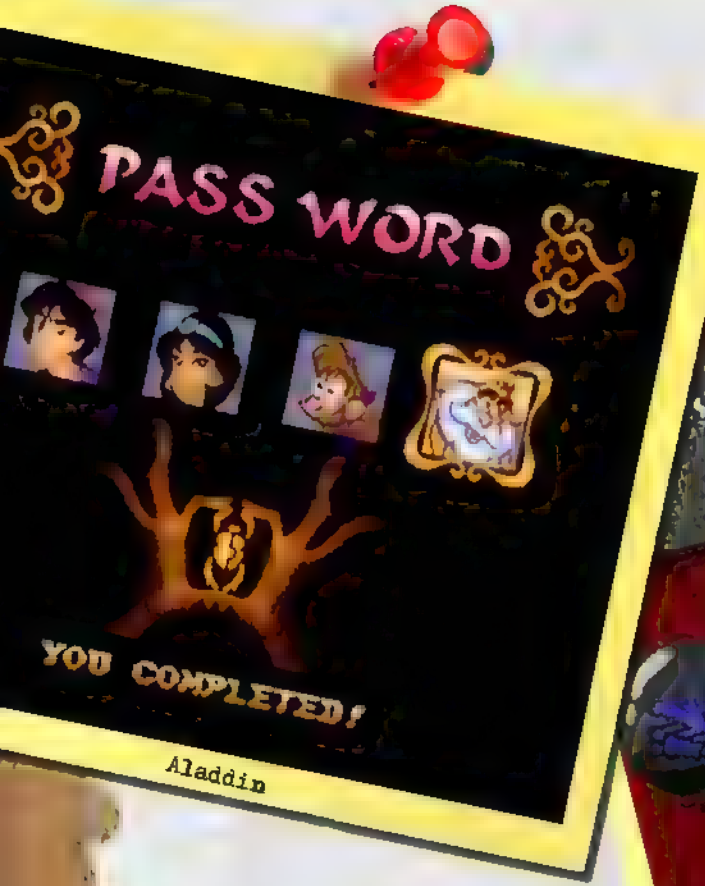
Castlevania Dracula's Curse



Mega Man II

Metroid

anotando o password



Aladdin

Rock N' Roll Racing

o lado bom e o lado ruim dos passwords...

Apesar dos passwords aparentarem ser arcaicos, eles ainda possuem o lado bom, comparado aos modelos de saves das "baterias internas" dessa época. Primeiro pela portabilidade (não existiam memory cards nesta época), porque podíamos leva-los de um lugar para o outro. Em games de cartucho, o password funcionava, mesmo em cartuchos diferentes do mesmo jogo, ao contrário das "baterias internas" onde nossas gravações ficavam dentro daquele determinado cartucho, onde qualquer um poderia apagar nossa gravação. Isso acontecia sempre quando eu alugava um game (muitos alugavam, ao invés de comprar jogos nesta época) e quando eu alugava-o novamente, sempre alguém apagava minha gravação, que raiva.

Out of This World

Passwords sempre funcionam (isso quando são anotados direitinho), enquanto as "save dates" podem se corromper ao longo do tempo. Muitos cartuchos produzidos com memórias internas (não volátil, entre 1990 a 1995) tinham sua memória danificada pelo longo tempo ou mal uso do cartucho.

Já o lado ruim, ficava na hora de guardar nossos passwords anotados em pedaços de papel de diversos tipos e tamanhos (os mais frescos, anotavam em bloquinhos de notas ou cadernetas). Se o papel fosse perdido, danificado, comido pelo cachorro, roubado

por seu irmão mais novo, ou até mesmo quando fosse copiado errado (o mais comum), já era meu amigo! Todo aquele trabalho tinha ido por água a baixo, nem adiantava chorar!

Alguns passwords tinham mais de 20 caracteres de tamanho e eram entediantes e difíceis de serem anotados (principalmente quando se é uma criança), pois um único erro ao copiá-lo no papel, significaria um password inútil e perdido.

Erros mais comuns na hora de anotar um password ficava por conta da interpretação do "0" (número zero) e "O" (letra O), confundia bastante, outro caso são as letras "U" e a letra "V", o número 5 e a letra "S", porque quando anotadas rapidamente, podiam confundir na hora de interpretá-las, isso quando o jogador possui uma caligrafia relaxada (principalmente quando se é uma criança). Complicado!

E nos emuladores? Nem precisamos de passwords, basta apenas apertar uma determinada tecla e salvamos o nosso progresso naquele exato momento e na hora que quisermos! Moleza maior não há! Assim, até eu termino Battletoads na boa! Mas tomem cuidado com essa mordomia, pois teve um momento que eu jogava um RPG e no meio de uma batalha bem difícil, meus personagens tinham acabado de morrer e eu apertei, sem querer, a tecla de SAVE. Putz! Daí quando eu dava load, voltava no momento que meus personagens haviam morrido (que desgraça), sem chances de continuar e tive que começar o game tudo novamente!

Hoje em dia, os passwords são usados apenas para obtenção de itens, abrir personagens secretos e outras coisas nos jogos, ou também para gravar recordes em tabelas online, sendo seu antigo uso (gravar o progresso do jogo), praticamente ter sido abolido.

00000 07qd0
03j53 37gl5

Justin Bailey

Road Rash um classico do Mega Drive

Promoção
Game Sênior é Master!

Você tem até o dia 16 de abril 2010 para enviar os selos e a sua história para a seção "ESTE JOGO ME LEMBRA". NÃO PERCA TEMPO!

A revista Game Sênior quer presenteá-lo com um Master System II com o jogo Alex Kidd in Miracle World na memória, para que você possa fazer dele o que quiser! Começar uma coleção, enfeitar seu quarto, dar de presente, enfim, qualquer coisa! Nostalgia até no prêmio. Diversão do passado sempre presente!

Para participar é simples!

Em nossas edições número 3, 4 e 5 da revista Game Sênior, colocaremos '1 SELO" que deve ser recortado (o selo está logo abaixo) e assim, juntar os 3 selos das 3 edições e nos enviar junto com um texto onde você deverá escrever para nossa seção "ESTE JOGO ME LEMBRA...". Você poderá escrever sobre qualquer jogo do passado que te lembre algum momento de sua vida! O texto de sua história deverá ser no máximo 1 página e não esqueça de colar os 3 selos no final da história e nos enviar junto uma foto sua (legível) para nosso e-mail:

E-mail: gamesenior@gmail.com - com o Título: Game Sênior é Master.

Você tem até o dia 16 de abril de 2010 para enviar os selos mais o texto!!!

A melhor história será publicada na Game Sênior nº 6 onde divulgaremos o vencedor! O que está esperando? Agora que você já tem todos os selos (o último está logo abaixo) mande já com sua sua história!

Regulamento da Promoção:
1- Enviar um texto feito pelo participante referente a seção "ESTE JOGO ME LEMBRA. ." para nosso email: gamesenior@gmail.com - com o título: "Game Sênior é Master" Sem este título o email será descartado!
2- Enviar junto com o texto, os "3 selos" referentes a cada uma das edições da revista Game Sênior. Cada selo terá um garoto com a cor da roupa diferente (padrão escolhido pela revista) para cada edição. Somente valerá os selos com as respectivas cores que estarão em nossa revista. Selos com coloração diferente e fora dos padrões serão anulados da promoção
3- Enviar juntamente uma foto (legível) do participante. Obrigatório!
4- Na falta de algum desses itens ou irregularidades nos selos, o participante estará automaticamente fora da promoção!

Boa sorte!

"SELO DA PROMOÇÃO"

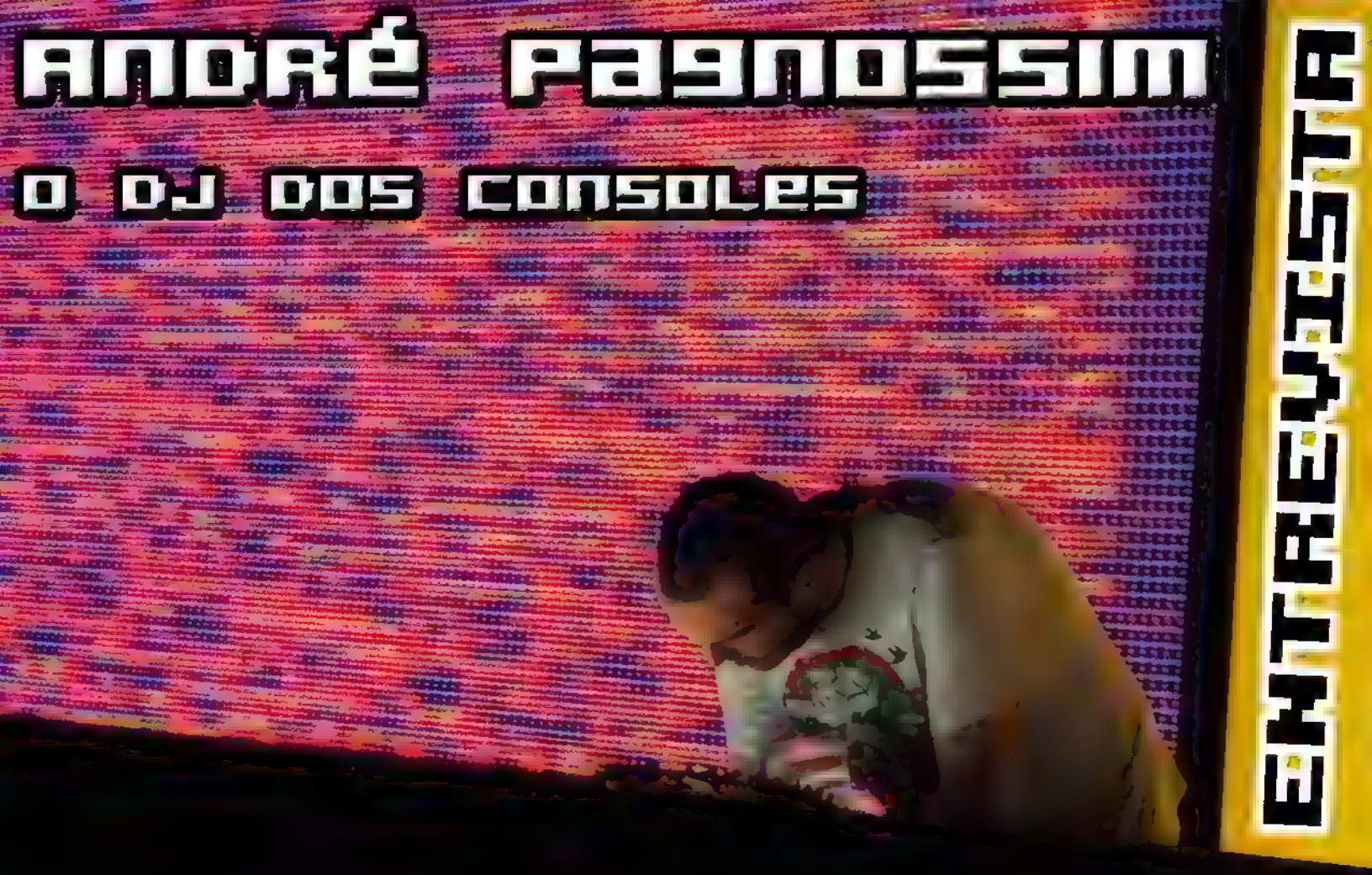
OBS Para pegar o selo basta dar um zoom com ferramenta lupa do Adobe Reader em cima da figura, em seguida, apertar a tecla "print screen" do seu teclado (geralmente escrita como "PrtSc Sys Rq" Após este processo, abrir o Paint ou o Microsoft Word e dar um Ctrl + V para colar a imagem.

Imagem ilustrativa

ANDRÉ PAGNOSSIM

O DJ DOS CONSOLES

ENTREVISTA



ANDRÉ SE INTERESSA POR MÚSICA SEQUENCIADA DESDE O MEIO DOS ANOS 90, QUANDO TEVE UMA BREVE EXPERIÊNCIA COM TRACKERS NO PC 386 DE UM AMIGO.NO FINAL DE 2008 O PROJETO PULSELOOPER, ONDE UNE TIMBRES DE 8-BIT E 16-BIT A INFLUÊNCIAS DIVERSAS, DE ELECTRONICA A ROCK, DE POP A BREAKBEATS. CONFIRA ESTE BATE PAPO.

POR MANO BETO

Quando você entrou em contato com o movimento chip music?
André: *Faz pouco mais de um ano que eu trabalho com chip music, mas eu já acompanhava a cena internacional chip music pela internet e o myspace. Além disso, tinha contato com algumas pessoas deste movimento. Eu tinha um Game Boy parado em casa, então resolvi comprar um cartucho especial com o programa LSDJ e começar a fazer música no Game Boy. Depois disso fiz um ep, coloquei na internet e comecei a divulgar. Com isso comecei a tocar em alguns lugares, o que acabou me levando a conhecer outros artistas do Brasil que também tinham interesse por chip music. Junto com o Droid-On e o Filipe "Kurt" Rizzo, fundamos o selo chipanzé, a fim de lançar nossos trabalhos e divulgar outros também.*

Há algum tipo de preconceito em shows ou eventos, quando as pessoas vêem que é de um videogame que sai as suas composições?
André: *Até o momento não porque sempre tocamos em eventos específicos. Outra coisa importante é que frisamos muito bem o que é o movimento chip music, como é feita a música e como é nosso trabalho em nossas divulgações. Agora, se por um acaso fossemos convidados para tocar em uma casa e antes da gente um DJ tocou house, trance, entre outras vertentes da música eletrônica, com certeza acho que no Brasil rolaria algum preconceito sim. Até porque muitos pensam que chip music é musica de videogame. Mas a verdade é que, chip music é a utilização de consoles junto com programas específicos para a produção das músicas. Muitos acham que é um gênero de música, mas na verdade é um outro jeito de se fazer música. E estamos trabalhando para que as pessoas saibam realmente o conceito de chip music.*

Com quais softwares e/ou console você trabalha?
André: *Consoles eu uso um Game Boy e um Nintendo DS. No Game Boy eu uso o software LSDJ, que é um seqüenciador semelhante a um tracker de computador. Só que você controla ele utilizando os botões e o controle do Game Boy, modulando assim o som do Game Boy direto. No Nintendo DS eu uso um programa chamado NitroTracker, porém com a falta de novas versão já a algum tempo, ultimamente eu uso mais o Game Boy. Como eu tenho outro, posso linká-los. Desse modo ao invés de ter 4 canais de som eu passo a ter 8, ficando assim sincronizados, tocando ao mesmo tempo. Tenho planos de acoplar isso ao Atari ST, o computador 16 bit da Atari que é muito bom.*

Ele inclusive tem entrada midi. Foi o primeiro computador musical antes do Amiga. Também tenho o Commodore 64 que foi o pioneiro da chip music. Na minha opinião ele tem um dos melhores baixos de todos os tempos. Até hoje o baixo dele é sampleado para composições atuais.

Quais gêneros musicais você geralmente utiliza nas suas composições?
André: *Me inspiro mais em Techno, Breakbeat e EBM. Com a utilização do Game Boy, você consegue fazer músicas que saem do experimental e seguem uma linha bacana com alguns glitchs, que fazem toda a diferença na hora da criação.*

Tenho um sonho em fazer um projeto em que as experiências se misturem. Gosto também da game music, e antes da chip music, participei de alguns projetos. Seria muito bacana se rolasse um festival de game music no Brasil, com direto a chip music e bandas. Espero que isso um dia aconteça.

Qual trilha sonora de game que você mais admira?
André: *Eu gosto muito de Megaman, por conta das melodias que ficam na sua cabeça e quando você vê, já está assobiando. Em especial a trilha sonora de Megaman 2. Gosto muito das baterias do Ninja Gaiden. Eu acho fantástico, pois foi um dos poucos jogos que usavam samples na bateria. Gosto dessa levada mais pesada do Ninja Gaiden que, por sinal quando eu era pequeno, gravava junto com o Megaman em fitas cassetes para ficar ouvindo depois. Mas existem muitas trilhas boas. Na era 16 bits, por exemplo, temos Sonic e Streets of Rage que eu adoro.*

Atualmente qual é o nome de destaque no cenário chip music internacional?
André: *Tem o pessoal de Nova York que fazem o festival*

André no evento Campusparty realizado no começo deste ano em São Paulo

Bleep, que é o maior festival chip music do ano. Meu preferido é o Beat chip, que além de ser de Nova York, começou a tocar com o Game Boy também. Tive o privilégio de tocar com ele no Rio de Janeiro, onde o conheci e posso dizer que é uma pessoa super bacana.

Quando o movimento chip music chegou ao Brasil?
André: *Foi um projeto chamado artificial, que é do produtor Kassin (que já trabalhou com Los Hermanos) e neste projeto ele já usava Game Boy. Isso aconteceu por volta de 2002-2003. Não existe um ano concreto mesmo, mas ele foi um dos primeiros a utilizar consoles na produção de músicas.*

Na sua opinião, o processo de produção da trilha sonora de games nos anos 80 e 90 é o mesmo para a chip music?
André: *Na verdade não. Antes as composições eram feitas em midi e só depois o programador colocava esta música dentro do jogo. Isso mais nos anos 80, até onde eu sei. Na era CD-Rom isso mudou, porque você poderia gravar uma orquestra, por exemplo, dentro do jogo e tal. O que eu acho legal da chip music, é o fato de você tirar "leite de pedra". Você tem que quebrar a cabeça para tirar o melhor daquilo que é oferecido.*

Além de você, existem outros representantes brasileiros no cenário chip music?
André: *Tem dois artistas brasileiros que a gente lançou no site, o PixelMusic e o Reset Sound System, que na minha opinião são bem legais. Mas temos também os projetos de game music, tendo como representantes, o Mega Driver e o 8 bit instrumental por exemplo. Tenho um sonho em fazer um projeto em que as experiências se misturem. Gosto também da game music, e antes da chip music, participei de alguns projetos. Seria muito bacana se rolasse um festival de game music no Brasil, com direto a chip music e bandas. Espero que isso um dia aconteça.*

Na game sênior existe uma sessão chamada Este jogo me lembra, onde uma pessoa fala de lembranças que um determinado jogo traz. Então qual Trilha sonora (sim, com você será um pouco diferente, rsrsrs) lhe traz grandes recordações?
André: *Putz que difícil responder! Double Dragon arcade, com a música da abertura, eu passava mal! Lembro de um amigo meu de infância que, quando comprou a versão do Master, eu cheguei a gravar em fita cassete para tentar tirar a mesmo som de ouvido no violão. Foi meu primeiro contato com uma trilha sonora e lembrarei sempre disso.*

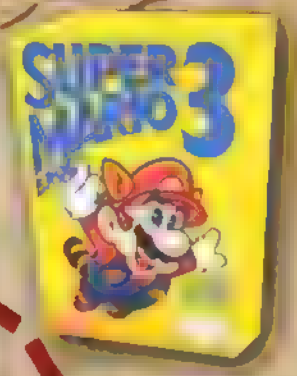
Para saber mais sobre sobre chip music e do projeto chippanze, visite o site http://chippanze.org

RETRO PLAYERS

RETROAVENTUREIROS DESBRAVANDO RETROMUNDOS

Retroaventureiros desbravando games.

Desbrave você também em www.retroplayers.com.br



O X marca o lugar , agora clique aqui

O PASSADO NO PRESENTE

100 anos antes ou depois? O que mudou (ou não deveria) ter mudado em Alien Syndrome

Por Dio

espaço.

Reparou bem os gráficos da versão Arcade de Alien Syndrome...

Syndrome?

nte com uma abordagem
não impressionou nem a

considerou os gráficos
onsoles atuais. Os CGs
orks do Alien Syndrome
que não condizem a

ma péssima movimentação

A foto precisou ser clareada para uma melhor visualização, já que a maioria das fases do jogo é escura

Os CG's contando a história do jogo e eventos do primeiro Alien Syndrome são interessantes, mas não condiz a realidade apresentada no jogo.

em detalhe.

fazer um bom trabalho em mais uma de suas franquias. Pode ser interessante para um

ENTREVISTA

Confira este super bate papo com Flávia Gasi, um dos grandes talentos do jornalismo de games da atualidade

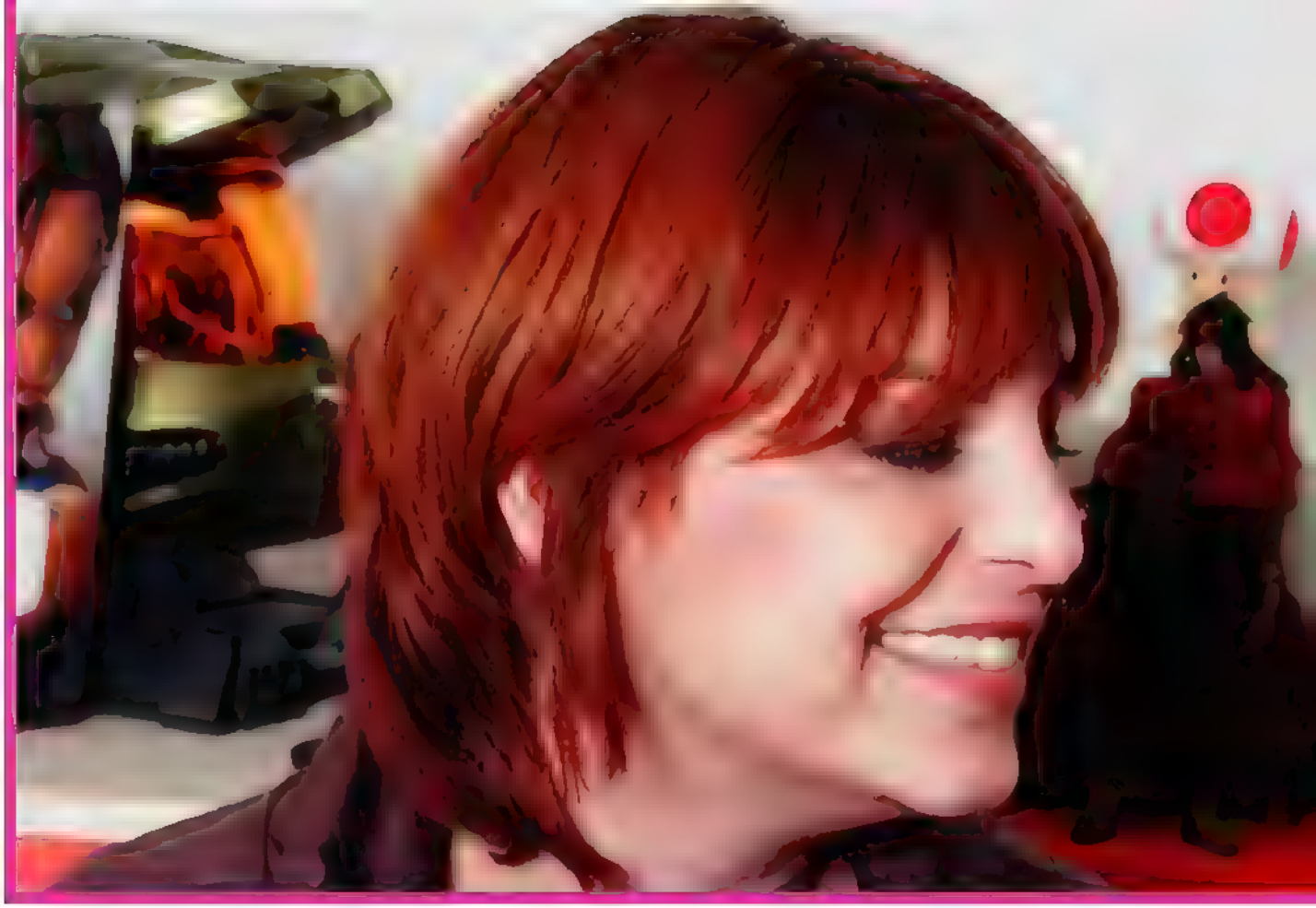
Por Mano Beto e Old

Game Sênior: Sabemos que sua paixão por games teve seu início com o Atari, e prossegue até os dias de hoje com os videogames de última geração. Mas houve algum console, jogo ou geração em especial, que marcou sua carreira como gamer?

Flávia Gasi: *Com certeza foi o PS1, porque foi por conta dele que eu comecei a escrever. O pessoal da Conrad fazia uma revista chamada Herói (Alguém se lembra dela?). Eles queriam uma menina que jogasse Final Fantasy, para poder falar do filme Final Fantasy, da época que era o Spirit Within. Chegando lá, eu falei que também gostava da mitologia nos videogames. Então questionei se eu poderia escrever sobre Final Fantasy e eles falaram pode! (não sei por que.rs). Foi assim que eu comecei a escrever. O PS1 foi o divisor de águas para mim no caso. Como era mais velha, entender a relação game com a contemporaneidade ficou mais clara, dando brecha para começar a escrever. Definitivamente o PS1 deu inicio a minha carreira como uma jornalista gamer, há 10 anos.*

Game Sênior: Flávia, como foi sair do anonimato e criar uma identidade editorial para todo um público gamer, que passou a acompanhar seu trabalho?

Flávia Gasi: *Foi bem tranqüilo, até porque já tinha uma experiência. Então de certa maneira, foi tranqüilo mesmo. Porém quando comecei, a coisa era um pouco diferente, pois os videogames não eram algo popular como nos dias de hoje. As pessoas não entendiam muito bem o que eu fazia. Se bem que, até hoje quando você fala de jornalismo de games, algumas pessoas fazem questionamentos como "jornalismo de Gay?rs. "Não, eu faço jornalismo de games". Há jornalismo de joguinhos? rs. Mas hoje a cultura anda muito em voga, tanto que hoje é super descolado ser geek. Tá na moda, mas quando eu comecei, era um pouco diferente. Mas eu fico feliz em ver a mídia gamer ser o que é hoje, até porque jamais pensei ser reconhecida falando sobre games na vida!rs . Isso sem contar que não é com qualquer público que você esta falando, pois o jogador sabe do que você esta falando, já jogou o game que você esta falando. Então isso faz com você sempre tenha que ter certeza do que esta falando. Você não pode "saber mais ou menos" entende? Você tem que saber exatamente do quê esta falando. E isso é ótimo, pois o público agindo desta forma, faz com que você nunca pare de estudar na vida. Pois quando você parar de estudar, o público irá começar a falar mal de você em fóruns e outras mídias (o que já acontece).*



Game Sênior: Filosofia, Sentimento e Cultura são aspectos que você aprecia muito nos jogos, mas virando a outra face da moeda, como você encara os jogos politicamente incorretos, agressivos e violentos?

Flávia Gasi: *Eu sou a favor, a favor e a favor. Mesmo porque, as pessoas não param para pensar que os jogos de tiro e de estratégia de hoje, têm mitologias incríveis por trás dos mesmos. A narrativa de games com o tempo foi se especializando e realmente foi se criando uma narrativa própria. Pois no passado ela bebia muito da fonte das hqs e filmes, para passar ao jogador uma narrativa interativa mesmo. Eu acho que um dos primeiros games a fazer isso foi Half Life. E já estamos falando da década de 90. Outra para citar antes desta evolução, era se o game era um produto narrativo ou um produto e ludologia, ou seja para entretenimento. Daí na geração do "point e click", que é absolutamente violenta e absolutamente sarcástica, resolveu-se esta questão. Porque toda a parte ludológica do game, quer dizer toda a parte de solução de puzzles, você não consegue resolver se você não entender a história do jogo. Então existe uma linha entre narrativa e ludologia, que foi muito utilizado daí para frente. E jogos "point and click" são mais antigos do que os jogos da metade dos anos 90 para cá. Então vale citar também que esta geração é violenta e sarcástica.*

Game Sênior: Como uma "Nerd Girl" assumida e com a popularidade "Orgulho Nerd", a imagem pejorativa criada no início parece aos poucos estar desaparecendo. Em sua opinião, o que acha que mudou: a abordagem da mídia, a opinião pública ou os nerds no geral?

Flávia Gasi: *Acho que os três itens. A abordagem da mídia mudou, porque hoje você tem filmes onde as maiores bilheterias são filmes da cultura nerd. Avatar ser a maior bilheteria desse ano é uma coisa nerd, porque ele é um filme tecnológico, ou seja, ele é um filme geek. Ele não é um filme dramático, com um super enredo, entende? Ele chama a atenção por ser geek. Então eu acho que a imprensa e toda a indústria especializada em contar notícias, não podiam mais deixar geek e nerd para trás, ainda mais depois de Iron Man e Batman. O Heath Legder ganhar o Oscar de melhor ator coadjuvante por Coringa, é mostrar que tanto a opinião pública quanto os profissionais de comunicação, já entendem o geek com uma coisa muito mais normal e tranqüila. Antes os nerd eram "A Vingança dos Nerds", onde o nerd era aquela pessoa meio boba com óculos e caneta no bolso e que fazia besteiras. Isso mudou. Outra coisa que mudou é que os Nerds mudaram. Não é porque você é nerd que você vai sair como os nerds de "A Vingança dos Nerds". Existe até na moda uma padronagem geek , mas essa padronagem geek não é necessariamente o que os geeks estão utilizando nas ruas. Então eu acho que tudo mudou e o simples fato de as pessoas chamarem de geek e não mais de nerd, é uma tentativa de mostrar como o que é nerd, já não é mais a mesma coisa de 20, 30 anos atrás. As pessoas entendem que quando você é nerd, você vive uma situação mais lúdica e portando você é mais feliz. Você pode pagar micos, você pode participar de cosplay e não tem problema. Isso não vai fazer a pessoa ser melhor ou pior, ao jogar RPG ou participar de um evento cosplay.*

Game Sênior: Atualmente não é preciso ter a formação em jornalismo para atuar na área. Como jornalista, poderia dizer aos nossos leitores quais os aspectos positivos e negativos desta fato?

Flávia Gasi: *Tem muita gente que já era jornalista mas não tinha certificação de jornalismo. Quando você esta escrevendo uma revista ou um artigo de Física por exemplo, não adianta chamar um jornalista porque ele não vai saber explicar, pois ele não estudou Física. Então é melhor você treinar um físico a escrever, do que um jornalista a aprender Física. Isso já acontecia, a diferença é que isso em termos foi legalizado, entende? Quando acontece isso, as pessoas que estão fora do mercado falam "oh meu Deus e agora?" Na verdade isso foi para legitimar a situação de pessoas que já faziam o que eu citei no exemplo do físico. Um grande exemplo é Nelson Rodrigues que além de escritor, escrevia artigos para jornais, porém não era jornalista. Eu acho que, se você realmente que ser jornalista, a melhor coisa que você tem a fazer é entrar em um ambiente acadêmico e saber o que é jornalismo. Escrever um texto não faz de você um jornalista, porque existe muita coisa por trás, existe uma história para isso, existem filosofias para isso. Eu fiz 3 anos de psicologia, 4 anos de jornalismo e neste momento, estou fazendo um mestrado em comunicação e semiótica. Então eu sou uma pessoa muito suspeita para falar que sou a favor da academia, porque eu sou. Mas por outro lado, não acho que uma pessoa que é da área de Química por exemplo, tem que encarar 4 anos de jornalismo para escrever um artigo para um nicho no qual ele faz muito bem.*

As pessoas entendem que quando você é nerd, você vive uma situação mais lúdica e portando você é mais feliz. Você pode pagar mico rs, você pode participar de cosplay e não tem problema. Isso não vai fazer a pessoa ser melhor ou pior, ao jogar RPG ou participar de um evento cosplay.

Game Sênior: A televisão aos poucos vem abrindo novos espaços para os videogames e jogos. Mas observando nas tentativas anteriores, que estes programas não costumam durar por muito tempo, o que acha que falta ou deve ser feito para que possa se consolidar de vez nesta mídia?

Flávia Gasi: *A televisão tem uma maneira muito própria de tratar das coisas que já acontecem há muito tempo, e a partir do momento que chegou a internet, muita coisa mudou. O que mudou foi a participação de nichos, quer dizer, hoje é legal você ter um programa de cultura Pop por exemplo. Tem muita gente interessada, você vai fazer um favor para pais e pessoas que não conhecem determinada cultura. Por outro lado, a televisão não esta acostumada a fazer programas para nichos, porque os nichos tratam do assunto com muita paixão. Eu não conheço alguém que não seja gamer, que não tenha uma paixão fervorosa . Se por um acaso tiver um programa, por exemplo falando de Rock Band mas a música de fundo é de Guitar Hero, ele vai saber. Por isso que é complicado falar para nichos, principalmente para a televisão, que nunca precisou falar para nichos assim sabe? E eu acho que o que falta para dar certo, é uma conversa do universo da internet com o da televisão. O que isso que dizer. Para você legitimar as pessoas, um programa de videogame não pode ser feito somente para aqueles 100 freqüentadores de fóruns. Ele é feito para todas as pessoas que assistem televisão e por isso ele tem que ter um pouco mais de explicação, ele tem que ser um pouco mais leve e ele não pode ser o tempo todo hardcore. Senão ele não vai durar, porque ninguém vai consegui bancar este programa. Até porque a televisão é muito cara. Então não da para fazer um programa super mega hardcore. O programa tem que ser feito para agradar jogadores de Wii, para pessoas que jogam games de celular, para pessoas que jogam flash games, e por aí vai...Então não e fácil. E por outro lado, a televisão tem que entender que para falar com esse nicho, você não precisa de um apresentador bonitão ou de uma menina super gostosona. Você precisa de alguém que entenda do que esta sendo tratado no programa, porque as pessoas querem interagir com aquele apresentador. Então ele não precisa ser um saradão ou uma bonitona, ele precisar curtir e entender a indústria dos videogames. Mas acho que ainda falta um pouco para termos um bom programa de videogame na TV, por conta disso.*

Game Sênior: Democratização do conhecimento e liberdade de expressão para escrever sobre games na

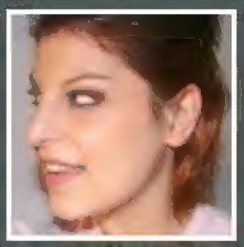
net, são duas idéias que você apóia, pois muitos trabalhos geniais e talentos podem surgir. O Jornalismo de Games acompanha estes trabalhos? E você acredita que estes talentos possam ter a chance de atuar em um editorial?
Flávia Gasi: *É estranho falar sobre, pois como já disse antes, quando eu comecei ninguém queria falar sobre jornalismo de games. E pensar que hoje têm tantos que desejam isso é bacana. Mas muitos acham que é difícil, por conta do campo de trabalho não ser tão grande assim, porque a gente não tem uma indústria muito grande aqui, mas isso também vai mudar (Se Deus quiser!) O que acontece são várias coisas, como por exemplo. Quando você fala que quer ser um jornalista de games, você já se imagina como um jornalista de games, e isso é uma mentira. Como em qualquer outra profissão, quando você começa, você começa de baixo. Você não vai ter suas idéias publicadas logo de primeira. Você não vai ser chamado por uma revista para fazer o review do mês, pois quem vai fazer o review do mês, geralmente é o editor. Então se você quer começar a trabalhar com isso, você não pode simplesmente usar como base seu blog por exemplo, pois como toda área, há cobrança e demanda. Você deve se adequar tanto a cobrança (no caso tempo de entrega dos trabalhos, prazos de fechamento da revista, etc.) como a demanda, porque que faz parte. Tenho certeza que todo mundo que trabalha com games acompanha blogs, sites e afins. O que é muito difícil é fazer com que as pessoas entendam isso, até porque às vezes você pode ter que trabalhar naquilo que exatamente você não quer. Eu por exemplo, quando eu comecei há 10 anos, foi algo completamente fora do padrão. Logo depois eu fui para os detonados de RPG. Detonadores é algo sempre necessário, pois é difícil achar bons detonadores. Porque também não adianta acabar o jogo super rápido e tal e não escrever bem depois. Então, ao invés da pessoa oferecer direto seu texto, ofereça seu detonado, porque é algo que sempre precisa de gente a princípio. Por outro lado, como o videogame de popularizou, eu sou totalmente a favor de ter um monte de blog, sites e fóruns a respeito do assunto. Mas se você não for excelente no que faz, você não terá oportunidade no mercado de trabalho, além do seu blog ou site, por mais que ele seja uma idéia muito legal. Não basta ter uma idéia muito legal, você tem que estudar bastante, ler muito e você tem que ter um texto perfeito. Porque o carinha que vai mandar para o mesmo editor da revista que você mandou o texto, talvez tenha um texto perfeito.*

Game Sênior: Sendo a música uma de suas paixões, obviamente as trilhas sonoras de games fazem parte disso também. Qual a(s) trilha(s) sonora(s) que você mais gosta?
Flávia Gasi: *Puxa! Rs! As famosas perguntas difíceis não? Bom, vamos lá. Se um dia eu casar assim, bem bonitinha, eu pretendo entrar com Zelda. Não na igreja, porque eu não pretendo casar na igreja. Mas na minha entrada, até a pessoa que irá celebrar meu casamento rs, eu tenho em mente o tema de Zelda. A música do Frogger em Crono Trigger é uma das preferidas na minha casa. Minha casa, digo eu e meu irmão, a gente sempre ouve a música do sapo 1 milhão de vezes. Fora isso, eu tenho muita coisa de game music. Se eu puder, passo o dia inteiro ouvindo música de game, gosto muito mesmo. Lembro que meu irmão e o amigo dele costumavam ir em festinhas com o violão, e tocavam os temas de Mario no meio da festa rs. Com certeza era uma peculiaridade. Então acho que a partir daí meu gosto pela game music só aumentou.*

Game Sênior: Quando você não esta trabalhando com games ou jogando, o que Flávia Gasi mais gosta de fazer?
Flávia Gasi: *Eu gosto muito de ler. Amo ler e amo ver filmes sem parar. Eu costumo ver uma média de um filme por dia. Leio um monte de quadrinhos, acompanho muitos quadrinhos que não saem no Brasil e adoro cozinhar! É uma descoberta nova sabe? Rs. Quando eu comecei a morar sozinha, eu comia muito enlatado e tal. Daí eu descobri que isso custava muito caro e comecei a cozinhar. E só coisa ruim! Rs! Quando comecei a cozinhar bem, eu descobri que era muito legal cozinhar! Rs! Cozinhar é uma das coisas que eu faço quando eu não estou jogando. Adoro jogar sinuca. Sinuca é um dos favoritos da casa também, adoro seriados...Nossa, eu sou muito nerd rs. Pegue os maiores tópicos da cultura nerd, que resume o que eu faço. Eu assisto anime, leio manga, jogo RPG (mesa) até hoje com a mesma turma de amigos! Então eu faço todas as coisas da cultura nerd e além disso eu jogo sinuca!*

Game Sênior: Você poderia dizer aos nossos leitores, quais seus projetos para o ano de 2010?
Flávia Gasi: *Para a MTV eu tenho um foco muito grande em atualizar games. O que isso significa. Significa que a gente vai fazer mais parcerias com jogos on line. Queremos ter uma loja virtual para você comprar itens dos seus jogos favoritos mais baratos. Queremos aumentar a possibilidade das pessoas terem blogs sobre assuntos diferenciados de videogame. Queremos montar um episódio curtinho mesmo, para MMO (Massive Multiplayer on line), porque eu acho que é uma coisa importante nos dias de hoje. Então tudo que envolve videogame a gente realmente precisa aumentar na MTV, pois a mesma não tinha uma presença forte nesta mídia. Queremos que qualquer pessoa que jogue, desde games de celular até PS3, sinta-se contemplada. E como já falamos, é um desafio bem grande trazer tudo isso num lugar só. Além disso, o Gameblog deve começar em março a Gameblog TV, que é um programa bem simples mesmo onde eu quero debater as novidades ou qualquer outro assunto que envolva os games. Por conta dos estudos, pode ser que eu fique sumida por algum tempinho.Além disso, eu tenho um projeto secreto...rs, e espero que eu consiga lançá-lo ainda este ano. Se ainda sobrar tempo, pretendo entrar em coisas ainda em haver! Vamos ver se eu terei tempo não é mesmo?Rs. Eu falei recentemente com um deputado estadual e eu quero ajudá-lo com projetos relacionados a videogames. Eu perguntei no meu twitter o que as pessoas queriam e levei a ele. Daí a gente sentou e definiu o que é competência do Estado e o que é competência Federal. A partir daí, vamos tentar criar vários projetos e passá-los para a Câmara ainda este ano, para tentar aprovar ações culturais ou educacionais, envolvendo os games.* ■

Este jogo me lembra...



Por Flávia Gasi

Este texto foi retirado da entrevista com a Flávia Gasi. Por se tratar de uma história muito bacana, nada mais justo do que colocar nesta seção não é mesmo? Divirtam-se!

Se tem um jogo que eu tenho boas lembranças, com certeza é Dragon Warrior (detalhe que eu e meu irmão o chamávamos de Dragon Varior...rs). Acho que eu devia ter uns sete anos e meu irmão uns cinco. Não sabíamos falar inglês, então o líamos como Dragon Vario e assim ficou! Rs. O que era muito interessante era o seguinte.

Quando a gente chegava na cidade, tinha todo aquele inglês medieval. A gente mal conseguia ler em português, quanto mais em inglês...rs. Então eu desenhava todos os diálogos entre os personagens da vila em um papel e, quando a minha mãe chegava em casa, traduzia pra gente. Era um game que, por conta disso, aos poucos conseguíamos avançar rs. Meu irmão e eu criamos várias paródias com as músicas, afinal de contas, você ficava ouvindo a mesma música o tempo todo. Então criávamos várias letras para as músicas. Detalhe que as letras eram bem ridículas, afinal de contas eu tinha sete anos e meu irmão cinco.

Então imagina o que saía, né? Eu me lembro dessas composições até hoje. É um dos momentos mais marcantes para mim, e a gente canta até hoje, de vez em quando...rs. Tanto que enquanto jogávamos o 8, cantávamos as músicas praticamente a todo o momento. Quando meu irmão e eu estávamos no nível 30 para enfrentar o Dragon Lord , um amigo do meu irmão Rogério, o Paulinho, estava em casa. Chegou uma hora que ele estava cansado de ver a gente jogando. Ficava pedindo outro jogo e agente falava não. De novo ele pedia para trocar de jogo e a gente falava não, de novo também. Daí o querido amigo do meu irmão desligou o videogame da tomada e a gente simplesmente perdeu tudo!rs Mas isso não impediu que a gente começasse a jornada novamente. Então lá vou eu desenhar os diálogos da vila, pedir para minha mãe traduzir, fazer músicas de paródia de novo e chegamos novamente no nível 30, para enfrentar o Dragon Lord.

Aí chega a minha tia chamando para comer. A gente falava espera um pouco, só precisamos salvar. Passa um tempinho, ela chama novamente a gente para comer e nada. Chega a minha tia com a cabeça e dali: "Quer saber, cansei!". E desliga o console de novo da tomada, mandando a gente ir comer. E lá se vai tudo para o espaço de novo! O tempo passou, saiu a segunda versão e me lembro que quando o meu irmão tinha 12 anos, fechamos o primeiro Dragon Warrior!

Eu me recordo que era perto do aniversário dele, estávamos de férias em Florianópolis. Estava a família inteira neste dia e como tinha chapeuzinho de aniversário e algumas línguas de sogras, minha família fez uma festa para comemorar o fechamento do jogo! Com direito a bolo também!

Grandes lembranças!

GAME SÊNIOR

Diversão do passado sempre presente!